KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance]

ULTIMANIA

アルティマニア

KINGDOM HEARTS 3D
[Dream Drop Distance] ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX



KINGDOM HEARTS 3D
[Dream Drop Distance]
ULTIMANIA

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス] アルティマニア

これまでのお話









強き心の持ち主のみがあつかえるカギ型の剣、キーブレード。
その使い手のなかでもとくにすぐれ、
「キーブレードマスター」と呼ばれる者のひとりに、
ゼアノートという名前の、探求心あふれる男がいた。
闇に心を捕らわれた彼は、十数年前、ある危険な実験に取りかかる。
純粋な光と闇を融合させて「χ(キー)ブレード」を作り、
光のなかの光である真の"キングダムハーツ"を復活させる実験。
そうして彼は、かつて世界を滅ぼしかけた「キーブレード戦争」を再現し、
人々が暮らす光の世界に、闇を台頭させようとしたのだ。

マスター・ゼアノートのもくろみは、3人の若きキーブレード使い
——テラ、ヴェントゥス、アクアによって阻止される。
しかし、マスター・ゼアノートの計画はついえていなかった。
テラの身体を乗っ取ったのち、ハートレスとノーバディに分かれた彼は、
それぞれ異なる方法により"キングダムハーツ"を目指し、
闇の勢力を率いて、世界を危機におとしいれる。

彼ら"ゼアノートの分身たち"のもくろみをはばんだのは、
固い友情で結ばれた少年たちだった。
つねに前向きで、友との絆を力に変えるソラ。
強い心を持ち、友を想いやるリク。
ともにキーブレードに選ばれたふたりの少年は、
ハートレスであるアンセムと、ノーバディであるゼムナスを、
苦難の果てに打ち倒す。
だが、それは皮肉にも、
マスター・ゼアノート本体の復活を意味していた……。

Keyword

【χ(キー)ブレード】

純粋な光と闇が交差したときに生まれる、真の"キングダムハーツ"を導く鍵。"キングダムハーツ"とともにはるか昔から存在し、すべてのキーブレードの原型となった。いにしえのキーブレード戦争のさいに砕け散り、7つの光と13の闇に分かれたと言われる。十数年前にマスター・ゼアノートは、ヴェントゥスとその闇の半身ヴァニタスを利用してχ(キー)ブレードを生み出そうと試み、失敗した。

【ハートレスとノーバディ】

人が心を失うと生まれる闇の存在。心の闇が具現化したものを「ハートレス」、心が失われて抜け殻となった魂と肉体を「ノーバディ」と呼ぶ。ハートレスは自然発生したものと作られたものがあり、人の心がある場所にはかならず存在する一方で、ノーバディは強い心の持ち主からしか生まれない。ふたつは対となっており、両方が倒されるなどして消滅すると、もとの人間が復活する。

【XIII機関】

賢者アンセムの弟子だった者たちを中心に結成された、ノーバディの組織。ゼムナスをリーダーとし、「存在しなかった世界」に拠点を置く。メンバーは13人＋ひとりで、その全員が、人間時代の名に「X」の文字を加えたアナグラムの名前を与えられている。"人の心のキングダムハーツ"の完成を目指し、ソラたちに壊滅させられたはずだったが、「真の目的」のためにひそかに動いているらしい。

Prologue







マスター・ゼアノートの脅威は、すぐ間近に迫っていた。
彼ら闇の勢力に対抗するには、
正しいキーブレードの使いかたを学び、
ソラとつながる“悲しみのなかで眠る者”たちを目覚めさせる力を得て、
キーブレードマスターと呼べるほどの力を身につけねばならない。
新たな力を得るため、
そして、闇の眠りについている世界を再生させるため、
ソラとリクはマスター承認試験に挑む。

承認試験の内容は、
「眠りに閉ざされた世界」が見る夢のなかにダイブし、
「眠りの鍵穴」を解放して、その世界を目覚めさせていくこと。

7つの夢の世界を旅し、7つの眠りの鍵穴を解放したとき、
はたしてソラとリクはキーブレードマスターになれるのだろうか？
そして、マスター・ゼアノートのつぎなる行動は……？



【眠りに閉ざされた世界】

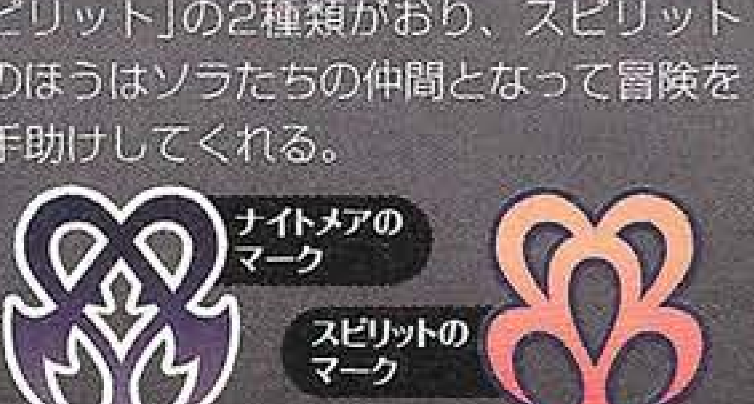
闇のなかで眠りにつき、夢を見ている世界の数々。アンセムによって闇に飲まれたのち再生が不完全なものをおもに指す。ソラとリクが今回冒険するのはこれらの世界が見ている夢のなかであり、住人も夢の産物なので、現実世界でふたりと面識があった者も彼らを知らない。夢同士はつながっており、夢を介してほかの夢の世界へと移動できる。

【眠りの鍵穴】

「眠りに閉ざされた世界」が見ている夢のどこかに存在する鍵穴。この鍵穴をキーブレードで開けば、「眠りに閉ざされた世界」が再生への道を歩み出せる。「眠りに閉ざされた世界」を夢づたいにめぐって、眠りの鍵穴を合計7つ解き放つことが、ソラとリクに与えられたマスター承認試験の課題となっている。

【ドリームイーター】

「眠りに閉ざされた世界」でのみ見られる、闇の生き物。悪夢をもたらす邪悪な「ナイトメア」と悪夢を食べる善良な「スピリット」の2種類がおり、スピリットのほうはソラたちの仲間となって冒険を手助けしてくれる。



CHARACTER GUIDE キャラクターガイド



ソラ
Sora

つながる心を自身の力とするキーブレードの勇者

単純だが明るく素直で、幼い子どものようにすべてを受け入れる純粋な少年。偶然手にしたキーブレードを我流であつかい、アンセムやゼムナスといったゼアノートの分身と戦って、闇の勢力から光の世界を守ってきた。ゼアノートの復活に備えて新たな力を得るべく、親友のリクとともにマスター承認試験を受ける。



⬆試験中は『KH I』当時の14歳の姿にもどって、世界の夢から夢へと旅をする。

現実での姿



リク
Riku

闇と光の狭間を歩むソラと同郷の少年

ソラの親友である、クールで大人びた少年。ソラとちがい正当な方法でキーブレードを継承したが、心のスキを突かれて闇に堕ち、アンセムに身体を乗っ取られた苦い過去を持つ。紆余曲折を経て闇を克服しキーブレードを得たものの、自分がその使い手に本当にふさわしいのか確かめたくてマスター承認試験に挑む。



⬆ソラよりも1歳年上で、思慮深く冷静。無鉄砲なソラを陰ながら支える。



現実での姿



ソラやリクを助ける光の勇者

王様(ミッキーマウス)

King Mickey

ディズニーキャッスルという世界を治めるかたわら、キーブレードマスターとして、師匠のイェン・シッドとともに光の世界を見守っている人物。ソラやリクとは友情の絆で結ばれており、彼らが無事に承認試験を終えるのを待ち望んでいる。



⬆闇の世界で入手したキーブレードを振るい、ソラとリクのピンチに駆けつける。



ソラたちに関心を寄せるⅩⅢ機関の元メンバー

リア

Lea

闇の勢力「ⅩⅢ機関」のNo.8アクセルが人間にもどった姿。機関時代、ソラのノーバディであるロクサスと親友になり、ソラにも興味を抱いた。ソラを助けてノーバディとしての存在が消滅した結果、人間として復活。ある思惑を胸に王様たちに近づく。



ノーバディ時
アクセル



⬅「記憶したか?」と言うのは、子どものころや機関時代でも共通のログセ。



ゼアノートを思わせる謎めいた青年

黒コートの青年

????

金色の目と白い髪を持ち、ⅩⅢ機関と同じ黒コートに身を包んだ男。正体は若き日のゼアノートで、承認試験のために夢の世界を冒険するソラやリクの行く先々に現れ、心をまどわすような意味深な言葉を投げかけるが、その真意は……?



⬆ゼアノートの分身であるアンセムやゼムナスに似た風貌だが、彼らより若く見える。

ソラたちの味方

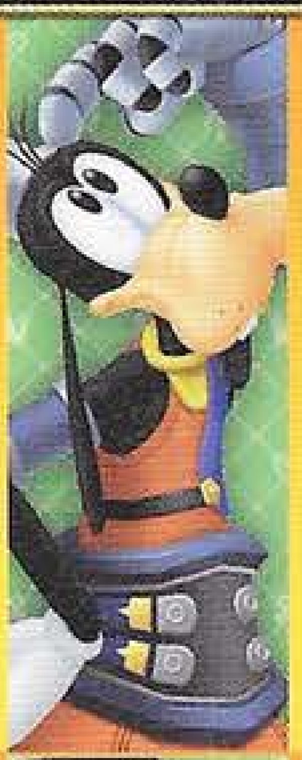


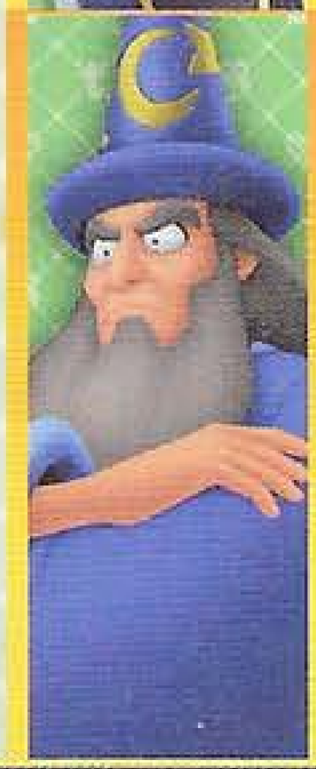
ドナルドダック
Donald Duck

王様の親友の王宮魔導士。かつて光の世界に闇が迫ったとき、ソラの仲間として、一緒にさまざまな世界を冒険した。行動的だが少々短気なのがタマにキズ。

グーフィー
Goofy

古くからの友である王様に仕える、王宮騎士隊長。以前のソラの冒険では、ドナルドとともにソラを支え、3人で友情をはぐくんだ。のんびり屋で優しい心の持ち主。





イェン・シッド
Yen Sid

王様の師匠である偉大な魔法使い。不思議な塔に住み、光の世界を長年見守ってきた。マスター・ゼアノートの復活を警戒し、ソラとリクにマスター承認試験を受けさせる。

ミニーマウス
Minnie Mouse

おだやかで上品だがシンはしっかりしている、王様のお妃様。ディズニーキャッスルで王様の留守を守っていたところを、マレフィセントとピートにつかまってしまう。



ヴィランズ

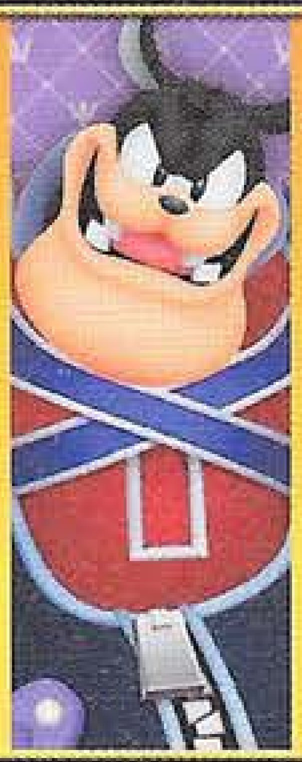


マレフィセント
Maleficent

闇の力をあやつる悪者たち(ヴィランズ)を率いる魔女。すべての世界の入手をたくらんで、ソラたちと幾度も衝突してきた。過去にゼアノートの入れ知恵を受けている。

ピート
Pete

王様を何かとライバル視する乱暴者。マレフィセントに助けられた借りを返すため彼女の手下となった。マレフィセントの野望実現に向け、闇の力を使いながら悪さを働く。



XIII機関 関係者

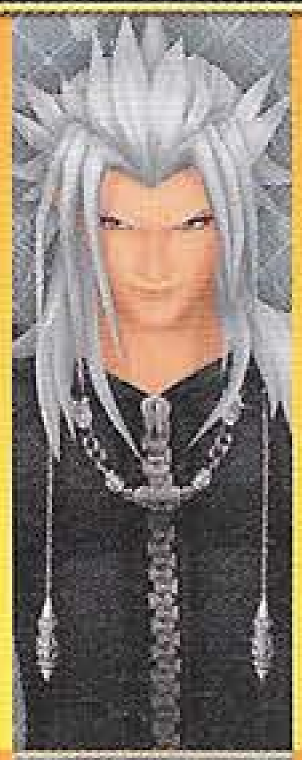


アンセム(ゼアノートのハートレス)
Ansem

テラの肉体を得て若返ったゼアノートがハートレス化した者。世界の心を奪い、リクの身体を乗っ取って"キングダムハーツ"の完成を目指すも、ソラに倒された。

ゼムナス
Xemnas

ゼアノートのノーバディ。XIII機関のリーダーとしてノーバディたちを率い、人々の心を集めて"キングダムハーツ"の完成を目指したものの、ソラとリクに倒された。





シグバール
Xigbar

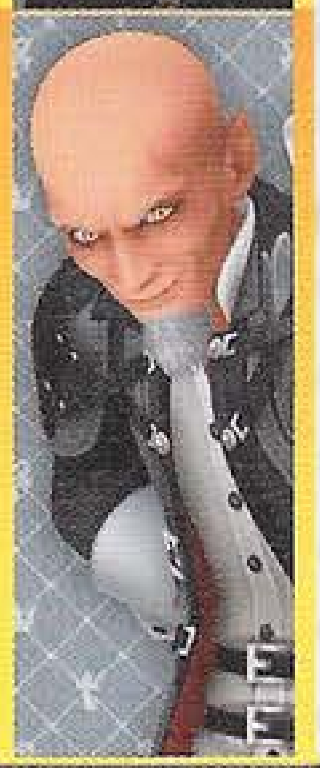
XIII機関のNo.2。人間時代は賢者の弟子ながらゼアノートと共謀し、良からぬ計画を進めた。ソラに倒されたはずだが?



人間時代 ブライグ

マスター・ゼアノート
Master Xehanort

悪しき野望を抱いたキーブレードマスター。光と闇の均衡には闇の台頭が必要だとの考えを持つ。キーブレード戦争の再来をもくろみ、10年以上昔から暗躍している。



XIII機関 関係者



サイクス
Saix

XIII機関のNo.7でゼムナスの腹心。人間時代の名はアイザで、リアとは友人同士だった。ソラに倒されたが、人間として復活したかは不明。



ディラン
Dilan

賢者アンセムの弟子のひとり。ノーバディ時に、XIII機関のザルディンとしてソラと戦った。人間にもどったものの、寝こんでしまっている。



エヴェン
Even

賢者アンセムの弟子だった研究者で、XIII機関での名はヴィクセン。ノーバディが倒され人間として復活したが、容態が安定していない。



エレウス
Aeleus

賢者アンセムの弟子だった寡黙な男性。ノーバディのときはXIII機関のレクセウスとしてリクと戦った。今回、人間として復活を果たす。



イェンツォ
Ienzo

賢者アンセムに育てられ、弟子となった青年。XIII機関ではゼクシオンと名乗り、リクを利用しようとした。リアたちともども人間にもどる。

過去に登場した重要キャラクター



カイリ
Kairi

ソラとリクの幼なじみ。十数年前に、アクアを通じてキーブレードの力を得た。純粋な光の心を持つ「セブンプリンセス」のひとり。



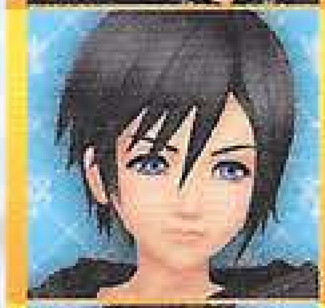
ナミネ
Naminé

カイリのノーバディ。ソラおよび彼につながる者の記憶を改変する力を持ち、XIII機関に利用された。いまはカイリのなかに還っている。



ロクサス
Roxas

ソラのノーバディ。XIII機関のNo.13だったが己の正体を知って脱退したのち、本体のソラと融合した。アクセルやシオンとは親友同士。



シオン
Xion

ソラの記憶内のカイリをモデルとし、ロクサスの力を吸収するために作られた、XIII機関のNo.14。現在その記憶はソラのもとに還った。



テラ
Terra

十数年前、幼いリクにキーブレードを継承したキーブレード使いの青年。マスター・ゼアノートの計略を阻止するも、肉体を乗っ取られた。



ヴェントゥス
Ventus

テラとアクアの修行仲間。十数年前マスター・ゼアノートの計略をはばみ、現在その心はソラのなかで、身体は目覚めの部屋で眠っている。



アクア
Aqua

テラとヴェントゥスの親友である、キーブレードマスターの少女。十数年前にテラを救おうとした結果、闇の世界をさまようことになった。



賢者アンセム
Ansem the Wise

心の研究の第一人者。自分を追放した弟子たちに復讐を図ったものの、最後はソラを助けて消えた。己の研究成果をソラの心に隠したらしい。

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス] アルティマニア

もくじ CONTENTS

プロローグ …… 2
キャラクターガイド …… 4

CHAPTER 1 ゲームシステム 9

移動方法 …… 10
ドロップ …… 12
イベントフォーキャスト …… 16
デッキ …… 18
ステータス …… 19
バトル …… 22
コマンド …… 30
アビリティ …… 33
フリーフローアクション …… 34
リアリティシフト …… 36
リンク攻撃 …… 38
ステータス異常 …… 40
プライズ …… 42
アイテム …… 43
　アイテムリスト …… 44
モーグリショップ …… 56
リンクポータル …… 58
ダイブモード …… 66
冒険のアドバイス …… 70

CHAPTER 2 シナリオ 75

ページの見かた …… 76
ワールド訪問チャート …… 80
トラヴァースタウン …… 82
ラ・シテ・デ・クローシュ …… 100
ザ・グリッド …… 120
プランクスターズ・パラダイス …… 140
トラヴァースタウン(再訪) …… 158
カントリー・オブ・ザ・マスケティア …… 162
シンフォニー・オブ・ソーサリー …… 182
存在しなかった世界 …… 201

CHAPTER 3 スピリット 219

スピリットの基礎知識 …… 220
ブリード …… 223
触れ合い …… 228
アビリティリンク …… 238
スピリット育成の手引き …… 239
スピリットデータファイル …… 242
スピリット全技リスト …… 294
フリックラッシュ マスターガイド …… 308
　対戦ルール …… 309
　リザルト …… 314
　トーナメント …… 317
　通信バトル …… 321
　攻略アドバイス …… 322

CHAPTER 4 コマンド&アビリティ 325

コマンドリスト …… 326
　たたかう／バトルコマンド …… 328
　アクションコマンド …… 337
　リンク攻撃(ソラ用) …… 340
　リンク攻撃(リク用) …… 344
アビリティリスト …… 346
　ステータスアビリティ …… 346
　サポートアビリティ …… 350
　ブリードアビリティ …… 350

CHAPTER 5 エネミー 355

ページの見かた …… 356
ノーマル敵データ …… 357
ボス敵データ …… 373
上級者向けエネミー講座 …… 396

CHAPTER 6 シークレット 401

シークレット20 …… 402
アートギャラリー …… 408
物語のまとめ …… 416
野村哲也インタビュー …… 426

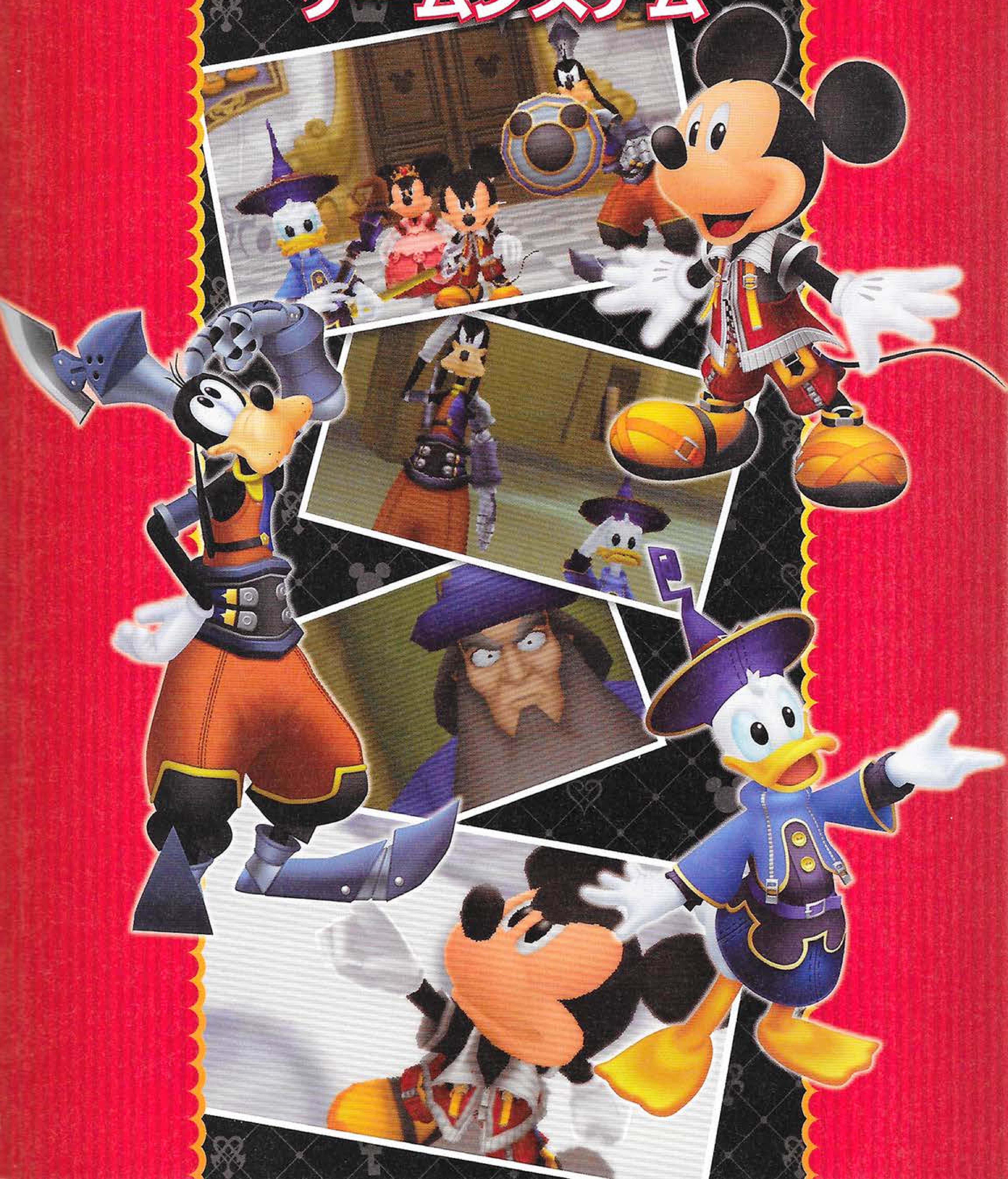
主要開発スタッフQ&A
…… 72、218、324、352、398、425

※本書では『キングダム ハーツ』シリーズの各作品を以下の略号で記しています

KHⅠ …… 『キングダム ハーツ』
KHⅠFM …… 『キングダム ハーツ ファイナル ミックス』
KHCOM …… 『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』
KHⅡ …… 『キングダム ハーツⅡ』
KHⅡFM …… 『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス』
KH Re：COM …… 『キングダム ハーツ Re:チェイン オブ メモリーズ』
KHⅡFM＋ …… 『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス＋』
KH Days …… 『キングダム ハーツ 358/2 Days』
KH コーデッド …… 『キングダム ハーツ コーデッド』
KH Re：コーデッド …… 『キングダム ハーツ Re：コーデッド』
KH BbS …… 『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』
KH BbS FM …… 『キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス』
KH 3D …… 『キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]』
『KH』シリーズ …… 『キングダム ハーツ』シリーズ

※プレイに関するご注意……Side：リクでのプレイ中に、進行上操作に注意を要する箇所がございます。
詳細は公式サイト(http://www.square-enix.co.jp/kingdom/3d/)の「現在プレイ中のお客様へ」をご参照ください

Chapter 1
ゲームシステム





移動方法

用語解説 フィールド

敵が出現したり宝箱が置かれていたりする、冒険の舞台となる場所。ちなみに、フィールドのひと区切りの範囲は「エリア」、ワールドとワールドのあいだを行き来できる空間は「ワールドマップ」と呼ばれる。

フィールドでの移動方法

ワンポイント もっとも基本的な移動方法は、走ったりジャンプしたりすること。

歩く／走る



地上でスライドパッドを入力すると、操作キャラクターがその方向へ移動。入力が浅ければ歩き、深ければ走る。

ジャンプ



地上でBボタンを押すとジャンプする。Bボタンを押している時間が長いほど、より高く跳ぶことができる。

ぶら下がる



操作キャラクターが空中にいて、すぐ近くにつかまれる足場があると、その足場のフチにぶら下がる。

足場に飛び乗る



ぶら下がった状態のままスライドパッドを上に入力すると、ぶら下がっていた足場に飛び乗る。

降りる



足場にぶら下がっている状態でBボタンを押すと、足場をつかんでいた手を放して下に降りる。

チェック
- 歩くときは毎秒1.3m、走るときは毎秒7.8mの速さで移動する
- ジャンプでは最大2mの高さ、『ハイジャンプ』では最大4mの高さまで跳べる
- フリーフローアクションでは、よりすばやい移動が可能(→P.34)

エリアの出入口から隣のエリアへ移動できる

エリアの出入口での表示



←出入口では、行き先の名前(行ったことがない場所であれば「？？？」)が表示される。

エリア間を移動したときに起こること

- 倒した敵が再出現するようになる(ボス敵をのぞく)
- 出現していたプライズ(→P.42)が消える
- リクのリンクスタイル(→P.39)が解除される
- リンクポータルへのアクセス(→P.58)が解除される

チェック
- 『エアスライド』や『グライド』(右ページを参照)といった、スライドパッドを入力しなくても前進できる方法で移動していても、スライドパッドを入力しないと、エリア間の移動はできない
- フリーフローアクション中や、ソラのリンクアタック(→P.39)中は、エリア間の移動はできない

※以降のページの距離の表記は、操作キャラクターが1秒間に走る距離を7.8mとしたときのもの

いどうコマンドをセットしていると利用できる移動方法もある

※ 初期 は、最初から利用可能なもの

初期 ドッジロール／ソラ専用 スライドロール／リク専用 ダークロール

操作方法　スライドパッド＋Yボタン

ドッジロール

スライドロール

ダークロール


名前	移動距離	無敵時間
ドッジロール	約5.2m	0.47秒間
スライドロール	約6.4m	0.1秒間
ダークロール	約6.5m	（ワープ終了まで）

地上をすばやく直進する。動作開始直後は無敵で、『スライドロール』では敵にぶつかるとダメージを与える（威力倍率：0.01）。

初期 エアスライド

操作方法　空中でYボタン

移動距離	移動速度	無敵時間
約8.8m	秒速20m	0.47秒間



空中を高速で直進する。動作をはじめた直後は無敵。直後に『ソニックスライド』を出すことができる。

ソラ専用 グライド／ソラ専用 スーパーグライド

操作方法　空中でBボタンを押しつづける

移動速度
グライド：秒速7.8m／スーパーグライド：秒速19.5m



空中を滑空する。高度はだんだん落ちるが、地上スレスレまで下がっても、Bボタンを放すまでは着地しない。

ソニックスライド

操作方法　『エアスライド』または『○○ロール』の終わりぎわにYボタン

移動距離	移動速度	無敵時間
9m	秒速20m	0.27秒間



『エアスライド』と同様に、空中を高速で直進。敵にぶつかるとダメージを与えて打ち上げる（威力倍率：0.01）。

リク専用 シャドウスライド

操作方法　相手が攻撃してきた瞬間にYボタン

移動距離	移動速度	無敵時間
∞	∞	（ワープ終了まで）



相手の背後にワープする。姿を現すまでは無敵。ワープ後は『シャドウストライク』で攻撃を行なえる。

ダブルスライド

操作方法　『ソニックスライド』中にYボタン

移動距離	移動速度	無敵時間
12m	秒速20m	0.27秒間



基本的には『ソニックスライド』と同じ。『ソニックスライド』で移動中にのみ、くり出すことができる。

リク専用 ダブルフライト

操作方法　ジャンプ後にBボタン

ジャンプの高さ
ジャンプとの合計：5.5m／『ハイジャンプ』との合計：8m



空中で、もう1回ジャンプする。地上でジャンプしたあとにほかの行動をした場合は実行できない。

INDEX

移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



ドロップ

用語解説 ドロップ

ソラやリクが眠りに落ちること。本作ではソラとリクを交互に操作するが、操作中のキャラクターがドロップするともうひとりの側に切りかわり、同時にイベントフォーキャストがひとつ進む(→P.16)。

ドロップの流れ

ワンポイント ドロップには、強制のものと任意のものがある。強制の場合の流れは下記のとおり。

1 ドロップゲージが減少



⬆上画面右下のソラやリクの顔イラストの左には「ドロップゲージ」があり、このゲージが時間の経過とともに減っていく(右ページを参照)。

2 ボーナスタイム開始



⬆ドロップゲージがゼロになると、30秒の「ボーナスタイム」がスタート。ソラやリクが攻撃を当てるたびにプライズが出現する(→P.42)。

3 ドロップして操作キャラクター交代



⬆ボーナスタイムが終わるとドロップ。ドロップまでに獲得したドロップポイントを消費して、ドロップボーナスを得られる(→P.14)。

任意にドロップしたいときの方法は2種類

ドロップボタンにタッチ



右の表の状況で表示される「ドロップボタン」にタッチする。

ドロップボタンが表示される状況

状況	ドロップボタンが表示される位置
ワールドマップにいるとき	下画面の下部
キャンプメニューのトップ画面を開いているとき	下画面の下部
バトル中にポーズしているとき	下画面の中央

セーブポイントで選択



セーブポイントを調べたあと、上画面に表示されるセーブメニューで「ドロップ」を選択する。

チェック
- 物語上の特定のタイミングでは、ドロップゲージに関係なく、強制的にドロップする
- トラヴァースタウンでリクがはじめてドロップするまでは、ドロップゲージによる強制ドロップが起こらず、ドロップボタンなどによる任意のドロップもできない
- Side：ソラを最後まで進めると、Side：リクではエンディングを迎えるまでドロップが起こらなくなる

ドロップ後は以前のつづきから再開

ドロップして操作キャラクターが交代すると、交代後のキャラクターは、自分が前回ドロップしたところから冒険を再開する。そのさい、倒していた敵は再出現し、ボス敵のHPも全回復してしまうので注意しよう(操作キャラクターやスピリットのHPは回復しておらず、使ったアイテムコマンドも減ったまま)。



⬅ドロップ前にリンクポータルにアクセス中だった場合、アクセスは解除される。

ドロップゲージ

ワンポイント ドロップゲージは時間の経過とともに減り、アイテムコマンドなどで回復できる。

ドロップゲージは、「ドロップスピード」(下記参照)が1.0のときなら、15分で満タンからゼロになる。ドロップスピードの数字はゲージが減る速さを表しており、たとえば、ドロップスピードが1.3なら、1.0の場合とくらべて1.3倍の速さで減るのだ。



←ドロップスピードは、ドロップゲージの右下に表示される。

ドロップゲージの減りかた



ドロップゲージが1減るまでの時間(単位:秒)

270÷ ドロップスピード★÷30

※★のところまで計算したら小数点以下を切り捨てる

ドロップゲージを回復できるコマンド

名前	回復量
ブレイクタイム(※1)	50
モーニングベル	50
モーニングアラーム	全回復
ラストエリクサー	全回復

※ボーナスタイム中にこれらのコマンドを使うと、ゲージが回復すると同時にボーナスタイムが中断される
※1……ドロップゲージ回復の効果が発動したときのみ

チェック ●ドロップゲージが表示されない画面のとき(イベントシーン中、ワールドマップにいるとき、キャンプメニューを開いているとき、ダイブモード中など)やポーズ中は、ドロップゲージが減らない

ドロップスピードの決まりかたと変化のしかた

ワールドに入った直後や、ドロップして操作キャラクターが交代した直後のドロップスピードは、表1の基本値になっている。冒険中は、表2の条件でドロップスピードが変動するのだ(上限は9.9)。

表1 イベントフォーキャストごとのドロップスピードの基本値

イベントフォーキャスト	基本値	イベントフォーキャスト	基本値
ナチュラルデー、HPボールデー、マニーデー、バーゲンデー	1.0	マジカルデー	1.3
		トレジャーデー	1.6
		リスキーデー	2.0

表2 ドロップスピードが変動する条件

条件	変動のしかた
スリプル効果を持つ攻撃を受ける	「スリプル状態の持続時間(秒)÷20」上がる(※2)
ツボから出るガスに触れる(→P.113、180)	3秒ごとに0.1上がる(※2)
『ウェークガード』でガードを成功させる	0.5下がる(基本値より下がることはない)
『ブレイクタイム(※1)』『モーニングベル』『モーニングアラーム』『ラストエリクサー』のいずれかを使う	基本値にもどる

※1……ドロップゲージ回復の効果が発動したときのみ　※2……『スリプルガード』をセットしているときは上がらない

チェック ●ドロップスピードが画面に表示されるのは小数第1位までだが、実際には小数第2位までカウントされている

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

ドロップリザルト

ワンポイント　ドロップ後は「ドロップリザルト」の画面になり、「ドロップボーナス」を得られる。

ドロップリザルトの表示の意味

▶獲得ドロッププライズ数

ドロッププライズを入手していると、プライズ1個につき1DPが加算される(上限は999DP)。リンクポータルの「クリアポイント」(→P.59)は、この数に含まれる。



▶入手したラッキーアイテム

イベントフォーキャスト(→P.16)で表示される「ラッキーアイテム」を、敵が落としたプライズボックスで入手していると、1個につき10DPが加算される(上限は990DP)。プライズボックス以外で入手したぶんは、この数に含まれない。

ドロップポイント(DP)の集計



▶リンクポータルのクリア数

バトルポータルやスペシャルポータルをクリアしていると、クリアポイントとは別に、1個につき10DPが加算される。フレンドポータル、シークレットポータル、すれちがい通信で受信したバトルポータルは、この数に含まれない(各ポータルについての詳細はP.59～61を参照)。

ドロップボーナスの選択



▶ドロップボーナス

ドロップポイントを消費して、バトルを有利にする特殊効果を得たり、コマンドやアイテムを入手したりできる(右ページの表1～表3を参照)。

▶レベル

特殊効果を得られるドロップボーナスのうち、『スピリットリレイズ』以外は、レベルを1～3の範囲で変更できる(下の写真を参照)。レベルが高いほど、必要なドロップポイントが多くなるかわりに、効果も強まる。



ドロップボーナスの特徴

- 選択できるドロップボーナスの種類は、勝利ボーナスによって増えていく(→P.21)
- 獲得したドロップポイントの範囲でいくつでも選べる。ただし、一度のドロップで、同じ種類のボーナスを2回以上選ぶことはできない
- 特殊効果を得られるのは交代後のキャラクターで、つぎにドロップするまでのあいだ有効
- ドロップボーナスに使わなかったぶんのドロップポイントは、1DPにつき1マニーに変換される

チェック　●一度ドロップボーナスを決めたあとでも、ドロップリザルトの画面を抜ける前なら、選択した項目にカーソルを合わせてBボタンを押せば、キャンセルして決め直すことができる

表1 ドロップボーナスリスト

名前	効果	必要DP			選択できるようになる条件
		LV1	LV2	LV3	
リンクブースト	リンクゲージがたまりやすくなる(→P.39)	30	80	200	Side：ソラのプランクスターズ・パラダイス、Side：リクのラ・シテ・デ・クローシュ、Side：リクのシンフォニー・オブ・ソーサリーのいずれかで、挑戦を待つカエルおうじを倒す
フリーフローブースト	フリーフローアタックで与えるダメージ量がアップする(LV1で+20%、LV2で+30%、LV3で+40%)	30	80	200	Side：ソラのシンフォニー・オブ・ソーサリーで、スペルカンを倒す
アタックブースト	攻撃力がアップする(LV1で+2、LV2で+4、LV3で+6／※1)	30	80	200	最初から選択可能
マジックブースト	魔法力がアップする(LV1で+2、LV2で+4、LV3で+6／※1)	30	80	200	最初から選択可能
ガードブースト	防御力がアップする(LV1で+1、LV2で+2、LV3で+3／※1)	30	80	200	Side：ソラのザ・グリッドで、リンズラーとのバトルに勝つ
ブリードブースト	スピリットとの触れ合いの効果などが上がり、相性を良くしやすくなる(→P.222、230〜234、236〜237)	10	40	100	Side：リクのラ・シテ・デ・クローシュで、バレットガゴイルを倒す
スピリットリレイズ	HPがゼロになったスピリットが、1体につき1回だけ、自動的に全回復するようになる(別のエリアへ移動すると、再度回復可能になる)	10			Side：ソラのトラヴァースタウン(再訪)で、スペルカンが呼び出した3体のドリームイーターを倒す
(アイテム名やコマンド名)	そのアイテムやコマンドを入手する	(下記参照)			最初から選択可能。表2や表3の候補からひとつが選ばれて表示される。候補はショップレベル(→P.56)に応じて増えていく

※1……キャンプメニューなどでの表示には反映されない

表2 ソラがドロップしたとき(つぎの操作キャラクターがリクのとき)のコマンドやアイテムの候補

※確率はおおよそのもの

名前	必要DP	Side：ソラのショップレベルごとの選ばれる確率							
		LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
ポーション	10	50.0%	33.3%	16.7%	11.2%	8.5%	—	—	—
バルーン	20	50.0%	33.3%	16.7%	11.2%	8.5%	7.9%	6.6%	6.7%
エアリカバリー	30	—	33.3%	16.7%	10.4%	7.5%	6.6%	5.2%	4.9%
ウォーターバレル	20	—	—	16.7%	11.2%	8.5%	7.9%	6.6%	6.7%
トレジャーゴーグル	30	—	—	16.7%	11.2%	8.5%	7.9%	6.6%	6.7%
ウェークガード	40	—	—	16.7%	11.2%	7.5%	7.2%	5.2%	5.4%
ハイポーション	20	—	—	—	11.2%	8.5%	7.9%	6.6%	6.7%
メガポーション	30	—	—	—	11.2%	8.5%	7.9%	6.6%	6.7%
リベンジブラスト	40	—	—	—	11.2%	8.5%	7.2%	5.9%	5.4%
ダークブレイク	50	—	—	—	—	8.5%	7.9%	5.9%	6.0%
タイムストーム	50	—	—	—	—	8.5%	7.9%	5.9%	6.0%
ケアルラ	50	—	—	—	—	8.5%	7.9%	5.9%	6.0%
スライドガード	50	—	—	—	—	—	7.9%	6.6%	6.7%
マグネスパイラル	50	—	—	—	—	—	7.9%	6.6%	6.0%
ダークファイガ	60	—	—	—	—	—	—	6.6%	6.7%
ダークロール	60	—	—	—	—	—	—	6.6%	6.7%
ダークバリア	60	—	—	—	—	—	—	6.6%	6.7%

表3 リクがドロップしたとき(つぎの操作キャラクターがソラのとき)のコマンドやアイテムの候補

※確率はおおよそのもの

名前	必要DP	Side：リクのショップレベルごとの選ばれる確率							
		LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
ポーション	10	50.0%	33.3%	16.7%	11.2%	9.2%	—	—	—
バルーン	20	50.0%	33.3%	16.7%	11.2%	9.2%	8.6%	8.9%	9.2%
エアリカバリー	30	—	33.3%	16.7%	10.4%	8.6%	7.0%	7.0%	6.4%
ウォーターバレル	20	—	—	16.7%	11.2%	9.2%	8.6%	8.9%	9.2%
トレジャーゴーグル	30	—	—	16.7%	11.2%	9.2%	8.6%	8.9%	9.2%
ウェークガード	40	—	—	16.7%	11.2%	8.6%	7.8%	7.0%	7.2%
ハイポーション	20	—	—	—	11.2%	9.2%	8.6%	8.9%	9.2%
メガポーション	30	—	—	—	11.2%	9.2%	8.6%	8.9%	9.2%
リベンジレイド	40	—	—	—	11.2%	9.2%	7.8%	7.9%	7.2%
タイムストーム	50	—	—	—	—	9.2%	8.6%	7.9%	8.3%
ケアルラ	50	—	—	—	—	9.2%	8.6%	7.9%	8.3%
スライドガード	50	—	—	—	—	—	8.6%	8.9%	8.3%
マグネスパイラル	50	—	—	—	—	—	8.6%	8.9%	8.3%



イベントフォーキャスト

用語解説 イベントフォーキャスト

「つぎにドロップするまで発生しつづける特殊な効果」「スペシャルポータルで出現する敵」「ラッキーアイテム」の予報。イベントフォーキャストはワールドごとにちがうほか、ドロップのたびに切りかわる。

イベントフォーキャストの表示

ワンポイント イベントフォーキャストは、キャンプメニュー、ワールドマップ、ドロップ時の下画面に表示される。

▶イベントフォーキャストの種類

プライズ(→P.42)、モーグリショップ(→P.56)、ステータスの魔法力(→P.19)、バトルレベル(→P.396)、ドロップスピード(→P.13)、ブリード(→P.223)、触れ合い(→P.228)に影響する特殊な効果(具体的な種類は右ページの[表1]を参照)。どの種類が発生するかの確率は、ワールドとゲームモードごとにちがう(右ページの[表2]を参照)。現在発生しているものと、この先2回分の予定が表示される。なお、ドロップのたびにひとつずつ進むため、左端の「NOW」のものと右端のものはそのときの操作キャラクターで発生し、中央の「NEXT」のものは、もうひとりの操作キャラクターで発生することになる。

▶表示の切りかえ

スペシャルポータルとラッキーアイテムの表示も、Yボタンを押すかタッチするたびに切りかわり、この先2回分までの予定を見られる。



スペシャルポータル

スペシャルポータル(→P.60)で出現する敵。敵のシルエットと、特徴を表すメッセージが表示される。クリアしたことがあるスペシャルポータルはシルエットではなくなり、「CLEAR!」の文字と敵の名前が表示されるようになる(右の写真を参照)。フキダシの周囲の色と左上に表示される★の数は、スペシャルポータルに出現する敵の強さの目安を表す。

出現する敵の強さの目安



クリア後の表示



★ラッキーアイテム

敵が落としたプライズボックスで入手すると、1個につき10DPが得られるコマンドやアイテム(→P.14)。以下の4つからランダムで選ばれる。

ラッキーアイテムの候補

- ポーション
- バルーン
- トレジャーゴーグル
- ウォーターバレル

チェック
- ワールドマップにいるときは、つねにナチュラルデーとしてあつかわれる
- ワールドマップ上でドロップしたときは、スペシャルポータルとラッキーアイテムが表示されない

表1 イベントフォーキャストの種類

名前	特殊効果	ドロップスピードの基本値	ブリードや触れ合いへの影響（詳細はP.224、226、229を参照）
ナチュラルデー	(とくになし)	1.0	(とくになし)
HPボールデー	HPプライズ(小)がHPプライズ(大)に変わる(※1)	1.0	●生まれたスピリットの初期HPが少し高くなる
マニーデー	マニー(小)がマニー(中)に、マニー(中)がマニー(大)に変わる(※1)	1.0	(とくになし)
トレジャーデー	敵がトレジャーボックスとドリームピースを落とす確率が3倍になる	1.6	●生まれたスピリットの初期攻撃力が1高くなることがある
バーゲンデー	モーグリショップの全商品が20%安くなり、バーゲンデー限定の商品が入荷する	1.0	●生まれたスピリットの初期防御力が1高くなることがある
マジカルデー	味方も敵も魔法力が1.2倍になる(キャンプメニューの表示には反映されない)	1.3	●生まれたスピリットの初期魔法力が1〜2高くなる
リスキーデー	バトルレベルが2高くなる	2.0	●レアなスピリットが生まれやすくなる ●生まれるスピリットのランクが1段階高くなる ●触れ合いで性格が変化しやすくなる

※イベントフォーキャストの種類ごとに、生まれたスピリットの初期状態の性格がどれになるかの確率が異なる(→P.226)
※1……『スロットブレード』で出現するプライズには影響しない

表2 ワールドとゲームモードごとのイベントフォーキャストの発生確率

※そのワールドでの発生確率が高いものは赤色の文字で記載

ワールド	ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
トラヴァースタウン	全モード共通	14.3%	28.5%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	0%
ラ・シテ・デ・クローシュ	ビギナー	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	37.5%	12.5%	0%
	スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%	11.1%
	クリティカル	9.0%	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%	9.0%	27.5%
ザ・グリッド	ビギナー	12.5%	12.5%	37.5%	12.5%	12.5%	12.5%	0%
	スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%
	クリティカル	9.0%	9.0%	27.5%	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%
プランクスターズ・パラダイス	ビギナー	12.5%	12.5%	12.5%	37.5%	12.5%	12.5%	0%
	スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%	11.1%	11.1%
	クリティカル	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%	9.0%	9.0%	27.5%
カントリー・オブ・ザ・マスケティア	ビギナー	28.5%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	0%
	スタンダード、プラウド	25.0%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%
	クリティカル	20.0%	10.0%	10.0%	10.0%	10.0%	10.0%	30.0%
シンフォニー・オブ・ソーサリー	ビギナー	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	37.5%	0%
	スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%
	クリティカル	9.0%	9.0%	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%	27.5%
存在しなかった世界	ビギナー	0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	0%
	スタンダード、プラウド	0%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	28.5%
	クリティカル	0%	9.1%	9.1%	9.1%	9.1%	9.1%	54.5%

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



デッキ

用語解説 デッキ

使うために準備されたコマンドのまとまり。ひとつのデッキは、技や魔法などの「バトルコマンド」のまとまりと、移動手段やガードなどの「アクションコマンド」のまとまりにわかれている。

デッキ編集のやりかた

ワンポイント デッキは、キャンプメニューの「デッキコマンド」→「デッキエディット」で編集できる。



▶バトルコマンド

各スロットに、アタックコマンド、マジックコマンド、アイテムコマンドをセット可能。スロット数は最初は4で、勝利ボーナスの「デッキコマンド装備数アップ」を獲得するごとに1スロットずつ増えていく(最大8スロット)。なお、基本的には1スロットに1個のコマンドをセットするが、2スロットを必要とするコマンドもある。

▶ショートカット

デッキ編集中にXボタンを押すと、選択していたスロットをショートカットに設定できる。そのスロットにセットしたコマンドは、十字ボタンの左を押すだけで選択可能になる。

▶アクションコマンド

いどうコマンド、ガードコマンド、カウンターコマンド、フリーフローコマンドをセット可能。コマンドをセットするときには、以下のルールに従う必要がある。

アクションコマンドをセットするときのルール

- A『ジャンプ』と『ハイジャンプ』は、どちらか片方のみをセットしていなければならない(両方をはずすことも、両方をセットすることもできない)
- B『〇〇ロール』は、いずれかひとつしかセットできない
- C『グライド』『スーパーグライド』は、どちらか片方しかセットできない
- Dガードコマンドは、いずれかひとつしかセットできない
- E『リベンジレイド』『リベンジブラスト』『エアリカバリー』は、いずれかひとつしかセットできない
- F特定のコマンドをセットすると、その下に特殊な色のスロットが追加される。そのスロットには、決まったコマンドのみをセット可能(下の表を参照)。逆に、それらのコマンドは、通常のスロットにはセットできない

右上のルールFでセットできるコマンド

先にセットするコマンド	その下にセットできるコマンド		追加されるスロットの色
	キャラクター	コマンド	
エアスライド、ソニックスライド、ダブルスライド(※1)	ソラ	スピンスライド	黄色
	リク	クレセントスライド	
リク専用 シャドウスライド	リク	シャドウストライク	青色
各種のガードコマンド	ソラ	リベンジラッシュ	緑色
	リク	リベンジオーラ	

※1……いずれかひとつの下にセットすると、これら3つすべての下にセットされる

チェック

- ソラしかセットできないコマンドや、リクしかセットできないコマンドもある
- デッキを編集すると、すべてのコマンドのリロード(→P.32)がはじまる
- デッキは、ソラが3種類、リクが3種類をそれぞれ保存でき、キャンプメニューの「デッキコマンド」→「デッキセット」で、デッキ1、2、3のどれをセットするかを変えられる。また、セットするデッキを選ぶときにXボタンを押すと、デッキに名前をつけられる(8文字まで)



ステータス

用語解説 ステータス

操作キャラクターやスピリットの、戦闘能力などを表す数値。操作キャラクターの場合、最大HPは勝利ボーナスによって、攻撃力、魔法力、防御力はレベルアップによって上げることができる。

ステータスの種類

ワンポイント 操作キャラクターやスピリットのステータスは、キャンプメニューの「ステータス」などで確認できる。

名前	役割	初期値	
		ソラ	リク
LV(レベル)	総合的な強さ。経験値を規定の量までためるたびに上がる(→P.20)	1	1
フリックLV	『フリックラッシュ』(→P.308)をどのくらい制覇したかを表すレベル。ソラとリクで共有される	1	
通信対戦成績	『フリックラッシュ』の通信対戦を行なった回数と、勝った回数。ソラとリクで共有される	0戦0勝	



※「初期値」の[ ]内は、初期装備を含めた値

名前	役割	初期値	
		ソラ	リク
HP	体力。操作キャラクターのHPがゼロになるとゲームオーバー(→P.29)。「残りHP/最大HP」の形で表示される	80	90
攻撃力	物理攻撃の強さ。この値が高いほど、多くの攻撃(マジックコマンドとリアリティシフト以外)で与えるダメージ量が増える	6 [11]	7 [12]
魔法力	魔法攻撃の強さ。この値が高いほど、マジックコマンドとリアリティシフトで与えるダメージ量が増える	7 [11]	7 [11]
防御力	守りの堅さ。この値が高いほど、受けるダメージ量が減る	6	5
経験値	バトルの経験。敵を倒すなどの方法で入手できる(→P.20)	0	0
次のレベルまで	つぎのレベルアップまでに必要な経験値の量	40	40
ファイア耐性	ファイア属性に対する耐性。この値が高いほど、ファイア属性の攻撃で受けるダメージ量が減る	0%	0%
ブリザド耐性	ブリザド属性に対する耐性。この値が高いほど、ブリザド属性の攻撃で受けるダメージ量が減る	0%	0%
サンダー耐性	サンダー属性に対する耐性。この値が高いほど、サンダー属性の攻撃で受けるダメージ量が減る	0%	0%
ウォータ耐性	ウォータ属性に対する耐性。この値が高いほど、ウォータ属性の攻撃で受けるダメージ量が減る	0%	0%
ダーク耐性	ダーク属性に対する耐性。この値が高いほど、ダーク属性の攻撃で受けるダメージ量が減る	0%	0%
ホーリー耐性	ホーリー属性に対する耐性。この値が高いほど、ホーリー属性の攻撃で受けるダメージ量が減る	0%	0%

チェック ●スピリットには、ソラやリクにはない独自のステータスもある(→P.222)

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

成長のしかた

ワンポイント 操作キャラクターはおもに、レベルアップと勝利ボーナスで強くなる。

レベルアップ



レベルが上がると、攻撃力、魔法力、防御力のうち1～3種類がアップ。レベルアップに必要な経験値の量は、ソラもリクも同じ。

勝利ボーナス



特定のバトルの勝利時に獲得。成長の内容は、最大HPアップ、デッキコマンド装備数アップ、ドロップボーナスの種類アップのうち1～2個。

経験値の入手方法

方法	手に入る量(※1)	誰が入手できるか
敵を倒す	バトルレベルごとの基本値×敵ごとの倍率	そのときの操作キャラクターと、パーティーに入っている3体までのスピリットすべて
『EXPウォーク』の効果を得る	1歩につき1(→P.350)	そのときの操作キャラクターのみ

※スピリットは、リンクポータルの送信や、触れ合いでも経験値を入手できる(→P.63、231～233)
※1……操作キャラクターのみ、『EXPチャンス』の効果で2倍になり、『EXPゼロ』の効果でゼロになる

ソラとリクのレベルアップに必要な経験値と各レベルでの能力値

※赤色の数字は、そのレベルで上昇することを表す

LV	必要な経験値(累計)	ソラ 攻撃力	ソラ 魔法力	ソラ 防御力	リク 攻撃力	リク 魔法力	リク 防御力
1	0	6	7	6	7	7	5
2	40	7	7	6	7	7	6
3	250	8	8	7	8	8	7
4	600	8	9	7	8	9	7
5	1120	9	9	8	9	9	8
6	1760	9	10	8	10	10	8
7	2520	10	11	9	10	11	9
8	3400	11	11	10	11	11	9
9	4400	11	12	10	12	12	10
10	5520	12	13	11	12	13	10
11	6760	13	13	11	13	13	11
12	8154	13	14	12	14	14	11
13	9671	14	15	12	14	14	12
14	11351	14	15	13	15	15	12
15	13157	15	16	14	16	16	13
16	15135	16	17	14	16	16	14
17	17242	16	17	15	17	17	14
18	19530	17	18	15	17	18	15
19	21950	17	19	16	18	18	15
20	24560	18	19	16	19	19	16
21	27305	19	20	17	19	20	16
22	30249	19	21	17	20	20	17
23	33331	20	21	18	21	21	17
24	36621	21	22	19	21	22	18
25	40052	21	23	19	22	22	18
26	43700	22	23	20	23	23	19
27	47492	22	24	20	23	24	19
28	51510	23	25	21	24	24	20
29	55675	24	25	21	24	25	21
30	60075	24	26	22	25	26	21
31	64625	25	27	22	26	26	22
32	69325	26	27	23	26	27	22
33	74175	26	28	24	27	27	23

LV	必要な経験値(累計)	ソラ 攻撃力	ソラ 魔法力	ソラ 防御力	リク 攻撃力	リク 魔法力	リク 防御力
34	79175	27	29	24	28	28	23
35	84325	27	29	25	28	29	24
36	89625	28	30	25	29	29	24
37	95075	29	30	26	30	30	25
38	100675	29	31	26	30	31	25
39	106425	30	32	27	31	31	26
40	112325	31	32	28	32	32	27
41	118375	31	33	28	32	33	27
42	125195	32	33	29	33	33	28
43	132180	32	34	29	33	34	28
44	139330	33	35	30	34	35	29
45	146645	34	36	30	35	35	29
46	154125	34	36	31	35	36	30
47	161770	35	37	31	36	37	30
48	169580	35	38	32	37	37	31
49	177555	36	38	33	37	38	31
50	185695	37	39	33	38	39	32
51	194000	37	40	34	39	39	32
52	202470	38	40	34	39	40	33
53	211105	39	41	35	40	40	34
54	219905	39	42	35	40	41	34
55	228870	40	42	36	41	42	35
56	238000	40	43	36	42	42	35
57	247295	41	44	37	42	43	36
58	256755	42	44	38	43	44	36
59	266380	42	45	38	44	44	37
60	276170	43	46	39	44	45	37
61	286125	44	46	39	45	46	38
62	296245	44	47	40	46	46	38
63	306530	45	48	40	46	47	39
64	316980	45	48	41	47	48	39
65	327595	46	49	42	48	48	40
66	338375	47	50	42	48	49	41

LV	必要な経験値(累計)	ソラ 攻撃力	ソラ 魔法力	ソラ 防御力	リク 攻撃力	リク 魔法力	リク 防御力
67	349320	47	50	43	49	50	41
68	360430	48	51	43	49	50	42
69	371705	48	52	44	50	51	42
70	383145	49	52	44	51	51	43
71	394750	50	53	45	51	52	43
72	406520	50	54	45	52	53	44
73	418455	51	54	46	53	53	44
74	430555	52	55	47	53	54	45
75	442820	52	56	47	54	55	45
76	455250	53	56	48	55	55	46
77	467845	53	57	48	55	56	46
78	480605	54	58	49	56	57	47
79	493530	55	58	49	56	57	48
80	506620	55	59	50	57	58	48
81	519875	56	60	50	58	58	49
82	533295	57	60	51	58	59	49
83	546880	57	61	52	59	60	50
84	560630	58	62	52	60	61	50
85	574545	58	62	53	60	61	51
86	588625	59	63	53	61	62	51
87	602870	60	63	54	62	62	52
88	617280	60	64	54	62	63	52
89	631855	61	65	55	63	64	53
90	646595	62	65	56	64	64	54
91	661500	62	66	56	64	65	54
92	676570	63	66	57	65	65	55
93	691805	63	67	57	65	66	55
94	707205	64	68	58	66	67	56
95	722770	65	69	58	67	68	56
96	738500	65	69	59	67	68	57
97	754395	66	70	59	68	69	57
98	770455	66	71	60	69	69	58
99	786680	67	71	61	69	70	58



ソラが得られる勝利ボーナス

最終的な最大HP 挑戦を待つカエルおうじを倒した場合：320／倒さなかった場合：300

	ワールド	条件	ボーナスの内容
	デスティニーアイランド	アースラの幻影を倒す	最大HP +20
	トラヴァースタウン	ハコザルを倒す	最大HP +20、デッキコマンド装備数 +1
ワールド順不同	ラ・シテ・デ・クローシュ	街で、イイフラワー(巨大)2体とワルフラワー(巨大)1体を倒す	最大HP +20
ワールド順不同		バレットガゴイルを倒す	デッキコマンド装備数 +1
ワールド順不同	ザ・グリッド	リンズラーとのバトルに勝つ	最大HP +20、ドロップボーナス ガードブースト
ワールド順不同	プランクスターズ・パラダイス	ピノキオに化けていたオバケピエロたちを倒す	最大HP +20
ワールド順不同		挑戦を待つカエルおうじを倒す(※2)	最大HP +20、ドロップボーナス リンクブースト
ワールド順不同		キンキンロブスタを倒す	デッキコマンド装備数 +1
	トラヴァースタウン(再訪)	スペルカンが呼び出した3体のドリームイーターを倒す	最大HP +20、ドロップボーナス スピリットリレイズ
ワールド順不同	カントリー・オブ・ザ・マスケティア	ピート&ビーグルボーイズとのバトルに勝つ	デッキコマンド装備数 +1
ワールド順不同	シンフォニー・オブ・ソーサリー	スペルカンを倒す	最大HP +20、ドロップボーナス フリーフローブースト
	存在しなかった世界	ゼムナスとのバトルに勝つ	最大HP +20
エンディング後・ワールド順不同	トラヴァースタウン	シークレットポータルでハコザルを倒す	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	ラ・シテ・デ・クローシュ	シークレットポータルでバレットガゴイルを倒す	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	ザ・グリッド	シークレットポータルでリンズラーとのバトルに勝つ	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	プランクスターズ・パラダイス	シークレットポータルでキンキンロブスタを倒す	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	カントリー・オブ・ザ・マスケティア	シークレットポータルでピート&ビーグルボーイズとのバトルに勝つ	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	シンフォニー・オブ・ソーサリー	シークレットポータルでスペルカンを倒す	最大HP +10

リクが得られる勝利ボーナス

最終的な最大HP 挑戦を待つカエルおうじを倒した場合：340／倒さなかった場合：320

	ワールド	条件	ボーナスの内容
	トラヴァースタウン	ハコザルを倒す	最大HP +20、デッキコマンド装備数 +1
ワールド順不同	ラ・シテ・デ・クローシュ	挑戦を待つカエルおうじを倒す(※2)	最大HP +20、ドロップボーナス リンクブースト
ワールド順不同		バレットガゴイルを倒す	最大HP +20、ドロップボーナス ブリードブースト
ワールド順不同	ザ・グリッド	『ライトサイクル』をはじめてクリアする	最大HP +20
ワールド順不同		街でドリームイーターの集団を倒す	デッキコマンド装備数 +1
ワールド順不同		エレカマキリを倒す	最大HP +20
ワールド順不同	プランクスターズ・パラダイス	メラメラロブスタを倒す	最大HP +20
	トラヴァースタウン(再訪)	スペルカンが呼び出したツノケラトプスの集団を倒す	最大HP +20、デッキコマンド装備数 +1
ワールド順不同	カントリー・オブ・ザ・マスケティア	アナモグラーを倒す	最大HP +20
ワールド順不同	シンフォニー・オブ・ソーサリー	挑戦を待つカエルおうじを倒す(※2)	最大HP +20、ドロップボーナス リンクブースト
ワールド順不同		チェルナボーグを倒す	最大HP +20、デッキコマンド装備数 +1
	存在しなかった世界	アンセム(2回目)とのバトルに勝つ	最大HP +20
エンディング後・ワールド順不同	トラヴァースタウン	シークレットポータルでハコザルを倒す	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	ラ・シテ・デ・クローシュ	シークレットポータルでバレットガゴイルを倒す	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	ザ・グリッド	シークレットポータルでエレカマキリを倒す	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	プランクスターズ・パラダイス	シークレットポータルでメラメラロブスタを倒す	最大HP +10
エンディング後・ワールド順不同	カントリー・オブ・ザ・マスケティア	シークレットポータルでアナモグラーを倒す	最大HP +10

※2……これ以降の任意のタイミングで取得可能。ただし、挑戦を待つカエルおうじは、いずれか1ヵ所で倒すと以降は現れなくなるため、この勝利ボーナスを取得できるのは1回だけ、かつ片方のキャラクターのみ

チェック
- スピリットのレベルアップに必要な経験値は、左ページの表の値に、スピリットごとの経験値倍率を掛けたものになる
- スピリットのレベルが上がったときは、どのステータスが上がったかは表示されない

INDEX

移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

ゲームシステム6

バトル（NOW） ▶ コマンド（NEXT） ▶ アビリティ ▶ フリーフローアクション ▶ リアリティシフト ▶ リンク攻撃



バトル

用語解説 バトル

敵との戦いのこと。出現する敵は、ナイトメアが大半を占める。バトル中はキャンプメニューが開けず、セーブポイントやモーグリショップなどがある場所では、バトルが終わるまでそれらが消えてしまう。

バトルの流れ

ワンポイント バトルは、基本的に以下の流れで進む。

1 敵が出現



⬆移動中、特定の地点に近づくと敵が現れる。敵が出現する場所かどうかは、見た目ではわからない。

2 敵と戦う



⬆攻撃して敵を倒していく。1体倒すごとに、経験値、プライズ、リンクポイント(→P.222)が手に入る。

3 勝利



⬆敵をすべて倒せば勝利となってバトル終了。バトルが終わると、キャンプメニューが開けるようになる。

2' 逃げる



⬆戦いたくなければ、その場を通りすぎてもいい。操作キャラクターが遠くまで離れると、敵は姿を消す。

3' 敗北



⬆操作キャラクターのHPがゼロになるとゲームオーバー(→P.29)。「コンティニュー」で再挑戦できる。

逃げられないバトル



⬆イベントシーンでバトルになったときは、エリアの出入口が通れなくなるため、逃げることができない。

敵の追加出現



⬆多くの場所では、最初に現れた敵をある程度まで倒したところで、増援となる敵が新たに出現する。

チェック
- バトル中は、ふだんは青色のデッキコマンドのワクが黄色になるほか、BGMも変化する
- バトル中であっても、ドロップゲージがゼロになったあとボーナスタイムが終了すればドロップする(→P.12)

ロックオン

ワンポイント 操作キャラクターは、ターゲットマークが表示されている相手(ターゲット)を狙って攻撃する。

1 ターゲットマークが表示



⬆敵がある程度近くにいると、一番近い敵に黄色のターゲットマークが出現。これが表示される相手は、距離に応じて自動的に切りかわる。

2 ロックオン



⬆下の表の操作でロックオンが可能。ロックオン中はターゲットが固定され、ロックオン対象を追ってカメラが自動的に動く。

3 ロックオン対象を切りかえ



⬆ロックオン対象は特定の操作で切りかえることができる(下の表を参照)。ただし、切りかえられるのは、画面に映っている敵のみ。

3' ロックオンを解除



⬆ロックオンするときと同様の操作を行なうと、ロックオンが解除される。そのほか、下記の状況では強制的に解除されてしまうので注意。

攻撃対象以外のターゲットマーク



⬆宝箱やセーブポイントなど、攻撃対象でないものはターゲットマークの形が異なり、ロックオンできない。

ロックオンに関連する操作

目的	コンフィグの「操作タイプ」の設定	
	タイプA	タイプB
ロックオンする/ロックオンを解除する	LボタンとRボタンを一緒に押す	Rボタンを押す
ロックオン対象を左の敵に切りかえる	Lボタンを押す	Rボタンを押しながら十字ボタンかスライドパッドを左に入力する(※1)
ロックオン対象を右の敵に切りかえる	Rボタンを押す	Rボタンを押しながら十字ボタンかスライドパッドを右に入力する(※1)

※1……ロックオン後、Rボタンをいったん放してから行なうと、ふたたびRボタンを押した時点でロックオンが解除されるため、最初にロックオンした時点でRボタンを押しっぱなしにして操作する必要がある

ロックオンが強制的に解除される状況

- ロックオン対象を倒したとき
- ロックオン対象から非常に遠く(基本的には42m以上)まで離れたとき
- ロックオン対象を高く見上げる状態になったとき
- 敵が姿を消したとき(ワープするときに一瞬消えるだけだと、解除されないケースもある)
- 操作キャラクターが足場にぶら下がったとき
- 操作キャラクターがフリーフローアクション『ポールスピン』か『ポールスイング』(→P.35)を行なったとき
- 操作キャラクターが『マグネクラッシュ』『マグネスパイラル』『ゼログラビガン』のいずれかを使ったとき
- 操作キャラクターが暗闇状態になったとき
- ソラが特定のスピリット(タマシープ、ワンダニャンなど)とのリンクアタック(→P.39)を発動したとき

チェック
- ターゲットマークが表示されるより遠くにいる敵でも、画面に映っていればロックオンは可能
- リクが『シャドウスライド』を使ったあとは、敵を自動的にロックオンする
- 操作キャラクターが暗闇状態のときは、ロックオンができない
- ソラが特定のスピリット(ワンダニャンなど)とのリンクアタックを行なっているときは、ロックオンができない

INDEX
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
タイプモード
冒険のアドバイス

バトルアクション

ワンポイント バトルでは、以下のようなアクションで攻撃や防御ができる。

コマンド……その種類のバトルアクションの一部または全部が、実行にデッキコマンドを必要とすることを表す

移動

→P.10

敵との間合いを変えたり、敵の攻撃をかわしたりできる。走るかジャンプするのが基本だが、特殊な方法による移動も可能。



たたかう

→P.31

Aボタンを押すと、キーブレードによる技をくり出す。ヒットしたときには、「コンボ」と呼ばれる連続攻撃も行なえる。



バトルコマンド

コマンド

→P.32

Xボタンを押すと、技、魔法、回復アイテムなどを使える。ただし、あらかじめ「リロード」(→P.32)をすませておくことが必要。



ガード

コマンド

→P.29

Yボタンを押すと、敵の攻撃を弾いて防ぐことができる。『リフレクトガード』以外のガードコマンドは、特殊な効果も持つ。



ガードの種類

※○……利用できる、×……利用できない

名前	ソラ	リク
リフレクトガード	○	○
ウェークガード	○	○
リンクガード	○	×
スライドガード	○	○
ダークバリア	×	○

回避行動

コマンド

→P.11

地上でスライドパッドを入力しながらYボタンを押すと、すばやくその場を離れて敵の攻撃を回避できる(出はじめに無敵時間あり)。動作の終わりぎわにYボタンを押すと、つづけて『ソニックスライド』を出すことが可能。



回避行動の種類

※○……利用できる、×……利用できない

名前	ソラ	リク
ドッジロール	○	○
スライドロール	○	×
ダークロール	×	○

高速移動

コマンド

→P.11

空中でYボタンを押すと、高速で水平に直進する。『エアスライド』→『ソニックスライド』→『ダブルスライド』の順に連続でくり出すことができ、高速移動中にAボタンを押すと、ソラは『スピンスライド』、リクは『クレセントスライド』で攻撃が行なえる。



リク専用 シャドウスライド

コマンド

→P.11

敵の攻撃の瞬間にYボタンを押すと、相手の背後にワープする。ワープ中は無敵で、ワープ後は『シャドウストライク』で攻撃可能。





⬅ワープ後、武器を構えているときは無敵ではないので注意。

ガード後の反撃

コマンド
→P.29

ガード成功後にAボタンを押すと、ソラは『リベンジラッシュ』、リクは『リベンジオーラ』で反撃ができる。反撃の動作中は無敵。

リベンジラッシュ



リベンジオーラ



攻撃を受けたあとの反撃

コマンド

水平方向に吹き飛ばされているときにYボタンを押すと、体勢を立て直しつつ、ソラは『リベンジレイド』、リクは『リベンジブラスト』で反撃できる。反撃の動作中は無敵。

リベンジレイド



リベンジブラスト



打ち上げたあとの追撃

コマンド

『スライドガード』など、特定のアクションで敵を打ち上げたときにAボタンを押すと、ソラは『スティープクライム』、リクは『ラピッドディセント』で追撃を仕掛けることができる。追撃の動作中は無敵。

スティープクライム



ラピッドディセント



エアリカバリー

コマンド

水平方向に吹き飛ばされているときにYボタンを押すと、体勢を立て直してすぐに行動可能になる。動作開始から0.7秒間は無敵。



フリーフローアクション

コマンド
→P.34



回避行動か高速移動のアクション(左ページ参照)で特定の設置物や壁などにぶつかると、地形を利用した特殊なアクションが行なえる。複数のフリーフローアクションを連続でくり出したり、フリーフローアクション中にAボタンを押して「フリーフローアタック」で敵を攻撃したりすることも可能。



⬅フリーフローアクション中は、操作キャラクターの身体がピンク色の光に包まれる。

リアリティシフト

→P.36



ピンク色のマーカーが表示されている設置物や敵に近づき、Aボタン+Xボタンを押すか下画面のマークにタッチして下にすばやくスライドすると、不思議な力によって特殊なアクションが行なえる。アクションの内容や操作方法は、ワールドごとにちがう。

リンク攻撃

→P.38



スピリットのリンクゲージが満タンのときに特定の操作を行なうと、スピリットと力を合わせて特殊な攻撃ができる。ソラのリンク攻撃はスピリットと一緒に攻撃する「リンクアタック」、リクのリンク攻撃はスピリットを吸収してパワーアップする「リンクスタイル」で、それぞれ性質が大きく異なる。



⬅2体のスピリットと同時にリンクする「デュアルリンク」も可能。

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
タイプモード
冒険のアドバイス

ダメージ

ワンポイント 攻撃によるダメージ量には、おもに以下の要素が影響する(詳細な計算方法は右ページを参照)。

ダメージ量に影響するおもな要素

攻撃する側	・攻撃力か魔法力(※1) ・攻撃ごとに設定された威力倍率 ・攻撃の属性 ・クリティカルヒットが発生したかどうか ・セットしているアビリティ
受ける側	・防御力 ・属性耐性
その他	・「NEW GAME」開始時に決めたゲームモード

※1……操作キャラクターの攻撃の場合、マジックコマンドとリアリティシフトには魔法力が、それ以外の攻撃には攻撃力が影響する。スピリットや敵の攻撃の場合、どちらが影響するかは攻撃ごとに決まっている



⬆ダメージ量は画面に数字で表示されないので、HPゲージの減り具合を見て判断しよう。

クリティカルヒットが発生すると与えるダメージ量がアップ

クリティカルヒットの特徴

- 与えるダメージ量が1.5倍になる
- 発生する確率はキーブレードごとに決まっている(右の表を参照)
- マジックコマンドとリアリティシフトでは発生しない
- スピリットや敵の攻撃では発生しない



⬅クリティカルヒット発生時には光の輪が広がる。

キーブレードごとのクリティカル率

キーブレード	クリティカル率
・デュアルディスク ・オールフォーワン ・スイートドリーム ・ダイブウイング ・エンドオブペイン ・アルテマウェポン ・オーバードライブ	30%
・スカルノイズ ・ガーディアンベル ・ファンタジーノーツ ・ソラ専用 キングダムチェーン ・ソラ専用 フェリスギア	20%
・トドメナックル ・リク専用 ウェイトゥザドーン ・リク専用 オーシャンレイジ	10%

属性がダメージ量に影響する

属性の種類

・物理	ファイア	ブリザド	サンダー
ウォータ	ホーリー	ダーク	

属性の影響によるダメージ量の変わりかた

- 属性を持つ攻撃は、相手の属性耐性に合わせてダメージ量が変化。耐性は「○%」の形で表され、そのぶんだけダメージ量が減る
- 操作キャラクターは、ステータスアビリティ『○○アップ』(○○は属性の名前)をセットしていると、対応する属性の攻撃で与えるダメージ量が増える。増加量は、1個につき10%(最大30%まで)

属性耐性の決まりかた

誰の耐性か	耐性の決まりかた
操作キャラクター	基本的にはすべて0%。ステータスアビリティ『○○ガード』(○○は属性の名前)をセットすると、1個につき10%上がる(最大で50%)
スピリット	スピリットごとに決まっているが、ブリードで生み出すときに特定のコマンドで強化したり、触れ合いでレジストチョコ系のお菓子やスペシャルケーキを食べさせたりすると上げられる(→P.225、237)
敵	敵ごとに決まっている

チェック
- 物理属性の攻撃は、ツノカブトやマジックラビットといった一部の敵にガードされる可能性がある
- 敵やスピリットの耐性にはマイナスもあり、マイナスだと受けるダメージ量が増える

上級者のための ULTIMANIA COLUMN

ダメージ量の決まりかた

攻撃によるダメージ量は、以下のようにして決まる。計算の手順は複雑に見えるが、基本的なダメージ量の決まりかたは「攻撃力と防御力の差×威力倍率」というシンプルなもの。それ以外の手順はすべて、特殊な条件を満たしたときの補正だ。なお、ダメージ量に上限はないが、規定の値を超えると、それ以上はダメージ量が増えにくくなるという特徴がある。

ダメージ量が決まるまでの流れ

1 ベースのダメージ量を算出

（攻撃側の攻撃力か魔法力

　　　　－受ける側の防御力）

※敵の弾を弾き返して当てた場合、下線部には敵の攻撃力や魔法力が用いられる
※下限は1

2 威力倍率による補正

攻撃ごとに設定された威力倍率を掛ける(スピリットや敵のマジックコマンドの場合は、威力倍率が本来の4分の1になる)。属性を持つ攻撃の場合は、その属性に対応するステータスアビリティ『○○アップ』をセットしていると、1個につき威力倍率が10%上がる。

3 受ける側の属性耐性による補正

耐性がプラスの場合は、10%なら0.9倍、20%なら0.8倍……といった形で減少する。耐性がマイナスの場合は、－10%なら1.1倍、－20%なら1.2倍……といった形で増える。

4 下限と規定値の処理(1回目)

3までの計算結果が1未満だった場合は、1に変更。3までの計算結果が下の表の「規定値」を超えていた場合は、超えているぶんが半分になる(下記の例を参照)。

攻撃を受ける者ごとの規定値

攻撃を受ける者	規定値
ソラ&リク、スピリット、ノーマル敵	200
ナイトメア・アーマーヴェントゥス	30
シークレットポータルのボス敵	15
上記以外のボス敵	20

この手順での計算の例

例 3までの計算結果が30で、規定値が20の場合

規定値の20を超えているぶんは10。その10が半分の5になり、規定値までの部分と合わせて、25となる

5 クリティカルヒットや弾き返しによる補正

状況	補正の内容
クリティカルヒットが発生した	1.5倍
敵の弾を弾き返して当てた	2倍

6 スピリットへのダメージの補正

スピリットの残りHP	補正の内容
最大値の50%より多い	そのまま
最大値の25%より多く50%以下	半分になる
最大値の25%以下	4分の1になる

7 ゲームモードによる補正

ゲームモード	攻撃を受ける者		
	敵	ソラ&リク	スピリット
ビギナー	1.5倍	0.5倍	0.5倍
スタンダード	1倍	1倍	1倍
プラウド	0.75倍	1.5倍	1倍
クリティカル	0.5倍	3倍	1.5倍

8 スピリットが攻撃するときの補正

スピリットの攻撃の場合は、ダメージ量が半分になる。

9 下限と規定値の処理(2回目)

4と同様の処理を、8までの計算結果に対して行なう。

10 リンクアタックによる補正

ソラのリンクアタックは、対象がノーマル敵の場合のみ、ダメージ量が1.5倍になる。

11 受ける側の『プロテス』『シェル』による補正

得ている効果	ダメージ量が補正される攻撃	補正の内容
プロテス	ダメージ量に攻撃力が影響するもの	半分になる
シェル	ダメージ量に魔法力が影響するもの	半分になる

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

ひるみ・吹き飛ばし

ワンポイント 操作キャラクターも敵も、攻撃を受けるとひるんだり吹き飛ばされたりする。

ひるみと吹き飛ばしの特徴

- ひるんだり吹き飛ばされたりしているあいだは行動不能(行動中だった場合、その行動が中断される)
- ソラ、リク、大半のスピリット＆ノーマル敵は、攻撃を受けるたびにひるんだり吹き飛んだりする(ひるむか吹き飛ぶかは攻撃ごとに決まっている)
- 水平方向に吹き飛ばされているときは、『リベンジレイド』『リベンジブラスト』『エアリカバリー』が使用可能
- 大型の敵やボス敵はひるんだり吹き飛んだりしにくい(詳細は下のコラムを参照)



⬅特定の攻撃で相手をひるませたときには、その相手を打ち上げられる。



➡打ち上げた相手には、専用の攻撃で追撃を仕掛けることが可能(→P.25)。

チェック
- ひるんだり吹き飛んだりしない敵もいる。また、吹き飛ばされた敵やスピリットは、体勢を立て直して行動可能になるまでは、再度ひるんだり吹き飛んだりしない
- アクションのなかには、動作中は一部の攻撃ではひるまなくなるものや、どんな攻撃でもひるまなくなるものもある

上級者のための ULTIMANIA COLUMN ひるんだり吹き飛んだりするときのくわしい仕組み

画面には表示されないが、スピリットと敵は「リアクション耐久値」という値を持っている(表1を参照)。1以上のダメージを受けるとリアクション耐久値が減り、これがゼロになったときにひるんだり吹き飛んだりするのだ。リアクション耐久値が減る量は、攻撃ごとに設定された「リアクション値」と同じ。ソラやリクの攻撃のリアクション値はP.328～345を、敵やスピリット専用の攻撃のリアクション値は表2を参照してほしい。



⬆リアクション耐久値は、減りっぱなしになるわけではなく、表3の仕組みで回復する。

表1 スピリットや敵のリアクション耐久値

スピリットや敵の種類	リアクション耐久値
『ポールスピン』が可能な敵およびそれと同名のスピリット(→P.35)、リュウドラゴン、クマダダイサーカス	3～4
ボス敵(→P.373～395)	2～60
上記以外	1

表2 敵やスピリット専用の攻撃のリアクション値

攻撃の種類	リアクション値
ひるませる攻撃	1
水平方向に吹き飛ばす攻撃	2
真下に落とす攻撃、打ち上げる攻撃	4

表3 リアクション耐久値の回復のしかた

リアクション耐久値の残り	ほとんどの敵	一部のボス敵
1以上	攻撃を10秒間受けずにいると全回復する	
ゼロ	ひるんだり吹き飛んだりすると全回復する	一定時間が経過すると全回復する。それより前でも、しばらく攻撃を受けずにいると全回復する(それぞれの時間は敵ごとに決まっている)

「一部のボス敵(表3を参照)」に含まれる敵



スペルカン →P.385



ゼムナス →P.387



青年ゼアノート →P.392

ガード

ワンポイント 敵の攻撃の多くは、ガードによって防ぐことができる。

ガードの種類

※○……実行可能、×……実行不能

名前	実行可能なキャラクター		攻撃を防げる方向	実行可能な位置		特殊効果
	ソラ	リク		地上	空中	
リフレクトガード	○	○	前方180度	○	×	—
ウェークガード	○	○	前方180度	○	×	ガード成功時にドロップスピードが0.5下がる(→P.13)
リンクガード	○	×	前方180度	○	×	スピリットが攻撃を受けそうなときに行なうと、そのスピリットの前にワープしてガードする。このガードに成功すると、リンクゲージがたまる(→P.39)
スライドガード	○	○	前方180度	○	×	ガード姿勢をとりながら前方へステップし、ぶつかった相手にダメージを与えて打ち上げる
ダークバリア	×	○	360度	○	○	全方向からの攻撃をガード可能。空中でも行なえる

ガードの特徴

- Yボタンを押すと実行可能。ただし、ガードコマンドをデッキにセットしておく必要がある(初期状態では『リフレクトガード』がセットされている)
- 実行するとガード姿勢をとる。ガードは、その姿勢が完全に終わるまでのあいだ(約1秒間)有効
- ガード成功後は、ガード姿勢をとっている時間が少し延長される
- ガードの結果は、右の表のいずれかになる(攻撃ごとに決まっている)
- ガード成功時は、ソラは『リベンジラッシュ』、リクは『リベンジオーラ』で反撃可能

ガードの結果

結果	相手の攻撃	
	弾以外	弾
弾き返す	ダメージを受けず、相手をよろめかせて攻撃を中断させる	弾を跳ね返す(跳ね返した弾が相手に当たればダメージを与える)
防ぐのみ	ダメージを受けないが、相手はそのまま攻撃を続行する	弾が消滅する
防げない	ガードできず、攻撃を受けてしまう	



⬅敵にターゲットマークが表示されていると、ガードと同時にそちらを向く。

チェック ●こちらの攻撃をガードする敵や、敵の攻撃をガードできるスピリットもいる

ゲームオーバー

ワンポイント 操作キャラクターのHPがゼロになるとゲームオーバーになってしまう。

ゲームオーバー時は、表4のいずれかの選択肢を選んでゲームを再開できる。再開時には、持っているアイテムや経験値など、ほとんどのものが以前の状態にもどるが、プレイ時間とHPだけは例外(表5を参照)。

表5 再開時のプレイ時間とHPの状態

要素	再開時の状態
プレイ時間	ゲームオーバー前からそのまま引き継がれる
操作キャラクターとスピリットのHP	全回復する

表4 ゲームオーバー時に選べる選択肢

※○……選べる、×……選べない

選択肢	選べる状況		再開する場所	再開時にいつの状態にもどるか
	通常時	特定のバトル		
コンティニュー	○	×	ゲームオーバーになったエリアの入口(※1)	エリアに入ってきたときの状態(※2)
リトライ	×	○	そのバトルの開始地点	バトル開始時の状態
バトル前にもどる	×	○	ゲームオーバーになったエリアのひとつ前のエリアの入口(※1)	「ゲームオーバーになったエリアに入る直前」の状態
ロード	○	○	ロードしたデータでセーブしていた場所	ロードしたデータの状態

※1……そのエリアでセーブポイントに触れていた場合、セーブポイントから再開する
※2……そのエリアでセーブポイントに触れていた場合、セーブポイントに触れたときの状態

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



コマンド

用語解説 デッキコマンド

バトルコマンド(アタック、マジック、アイテム)とアクションコマンド(いどう、ガード、カウンター、フリーフロー)の総称。ただし、バトルコマンドだけを指して「デッキコマンド」と呼ぶ場合も多い。

コマンドの表示と分類

ワンポイント コマンドは、下の図のように分類される。

操作キャラクターは、行動の大半を何らかのコマンドによって行なう。画面左下には下の写真のようなコマンドのリストが表示され、AボタンやXボタンでそれらのコマンドを使えば、攻撃や回復ができるのだ。なお、いどうコマンドやガードコマンドなどはこのリストに表示されないが、BボタンやYボタンを押せば使用できる(→P.24、25)。

コマンドの分類とリストの操作方法



Aボタンで使用

Xボタンで使用

リストの操作方法

- 十字ボタンの上下を押すと、リストがその方向にスクロールする(コンフィグの「コマンド操作」を「反転する」にしているときは、スクロールの方向が逆になる)
- Xボタンでコマンドを使うと、リストが下にスクロールする(コンフィグの「デッキ送り」を「回復コマンドスキップ」にしているときは、回復用のコマンドはスキップされる。「自動送りしない」にしているときは、コマンドを使ってもスクロールしない)
- ショートカットを設定していると(→P.18)、十字ボタンの左を押したときに、そのコマンドを選択できる

コマンド

- ベースコマンド
- デッキコマンド
  - バトルコマンド
    - アタックコマンド
    - マジックコマンド
    - アイテムコマンド
  - アクションコマンド
    - いどうコマンド
    - ガードコマンド
    - カウンターコマンド
    - フリーフローコマンド

一部のものは特定の条件を満たすとベースコマンドとして表示される(右ページを参照)

ベースコマンド

ワンポイント 通常は『たたかう』になっており、状況に応じて自動的に変化するが、いずれもAボタンで使う。

ベースコマンドの種類

	状況	ベースコマンド
バトル用	通常時	『たたかう』
バトル用	HPがゼロになったスピリットのそばにいるとき	『たすける』
バトル用	特定のスピリットとのリンクアタックを実行中	『フィニッシュ』など(リンクアタックごとに異なる)
バトル用	フリーフローアクション中(→P.34)	対応するフリーフローアタックのコマンド
バトル用	反撃や追撃などが可能なとき	各種のカウンターコマンド

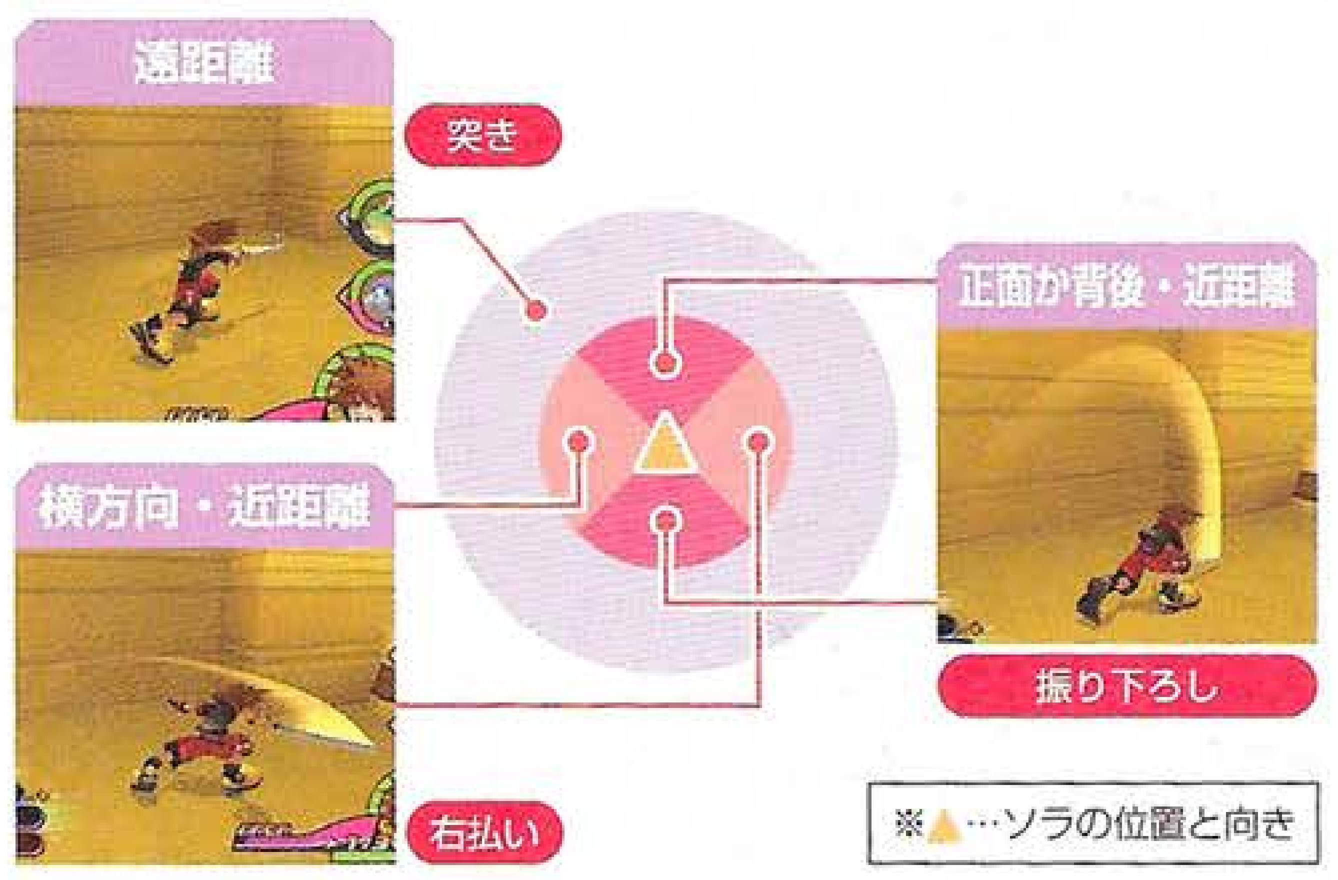
	状況	ベースコマンド
バトル以外用	宝箱の前にいるとき	『あける』
バトル以外用	調べられるものの前にいるとき	『しらべる』
バトル以外用	会話できる人の前にいるとき	『はなす』
バトル以外用	モーグリショップやメダルショップの前にいるとき	『かいもの』
バトル以外用	セーブポイントの近くにいるとき	『セーブ』

ベースコマンドは『たたかう』が基本

『たたかう』の特徴

- コンボによる連続攻撃ができる(下記参照)
- 敵の攻撃とぶつかって弾き返されることがある
- 動作が何種類かあり、敵との位置関係に応じて、当たりやすい動作が自動的に選ばれる(右の図を参照)
- 自分が地上にいて、ある程度高い位置にいる相手を攻撃するときは、自動的にジャンプしつつ攻撃する

敵がいる位置による『たたかう』の動作のちがいの例(ソラの場合)



『たたかう』ではコンボによる連続攻撃が可能

1 『たたかう』を当てる



↑まずは『たたかう』で攻撃。この攻撃が当たったとき、動作が終わる前にもう一度Aボタンを押すと、「コンボ」という連続攻撃になる。

2 コンボをつづける



↑コンボは、Aボタンを連打していれば簡単に成立する。コンボが成立したときは、前の動作の残りを省略してつぎの攻撃に移ることが可能。

3 コンボフィニッシュ



↑コンボをつづけられるのは、基本的には3回まで。コンボの最後には、威力が高く敵を吹き飛ばせる「コンボフィニッシュ」をくり出せる。

コンボを強化する効果を持つもの

名前	分類	効果
コンボプラス	サポートアビリティ	地上でのコンボで攻撃できる回数が1回増える。3個まで有効
エアコンボプラス	サポートアビリティ	空中でのコンボで攻撃できる回数が1回増える。3個まで有効
コンボマスター	サポートアビリティ	攻撃を空振りしてもコンボがつづけられるようになる
コンボアシスト	スピリットの技	攻撃が1回当たるとダメージを2回与えるようになる

チェック ●コンボフィニッシュ以外の『たたかう』が当たったとき、動作が終わる前にXボタンやYボタンを押すと、前の動作の残りを省略して、すばやくデッキコマンドを使いはじめたりガードに移ったりできる

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

デッキコマンド(バトルコマンド)

ワンポイント デッキにセットしてあるコマンドは、Xボタンで使用できる。

デッキコマンドを使うと、そのコマンドは一時的に使用不能になって「リロード」がはじまる。リロードの仕組みは右下の図のとおりで、リロードが完了すれば、そのコマンドはふたたび使用可能になるのだ。なお、右記のように、デッキの状態が変わるとすべてのコマンドのリロードがはじまるので注意。





⬆➡ワクの色は通常は青色で、バトル中は黄色になるが、リロード時間などには影響しない。

すべてのコマンドのリロードがはじまるおもな状況

- デッキを編集したとき
- セットするデッキを別のものに入れかえたとき
- 売るか削除するかして、いずれかのデッキにセットしてあるコマンドがなくなったとき

リロードの仕組み



►コマンドゲージ
コマンドのワク自体がゲージになっており、ゲージが満タンになるとリロード完了。リロードに必要な時間はコマンドごとに決まっているが、その時間は下の表のアビリティなどで変化する。

リロード時間を変化させる効果を持つもの

名前	分類	リロード時間の変わりかた
アタックヘイスト	ステータスアビリティ	アタックコマンドのリロード時間が16%短くなる。複数セットしている場合、2個目以降は1個につき8%短くなる。5個まで有効
マジックヘイスト	ステータスアビリティ	マジックコマンドのリロード時間が16%短くなる。複数セットしている場合、2個目以降は1個につき8%短くなる。5個まで有効
リロードブースト	ステータスアビリティ	HPが残り25%以下だと、リロード時間が75%短くなる
ヘイスト	スピリットの技	リロード時間が75%短くなる
スロウ状態	ステータス異常	リロード時間が3倍になる

※これらには下の図のような優先順位があり、同時に発生した場合、優先順位が低いものは効果が発揮されない

上記の効果を複数同時に得たときの優先順位

ヘイスト／スロウ状態 ＞ リロードブースト ＞ アタックヘイスト／マジックヘイスト

※『ヘイスト』の効果とスロウ状態が同時に発生したときは、リロード時間は1倍になる

チェック
- ミニマム状態になっているときか、ハサミクワガタの『封印ショット』の効果を受けているときは、デッキコマンドが使用不能になる

アイテムコマンドはほかのコマンドと性質が異なる

アイテムコマンドの性質

- リロードなしで使えるが、使うとなくなる
- 1スロットに複数セットされる。1スロットにセットできる最大数は、コマンドごとに右の表のように異なる
- 使ったぶんは、バトル中でないときに、持っているなかから自動的に補充される

1スロットにセットできる最大数

名前	最大数
ポーション	6個
ハイポーション	4個
メガポーション、オールキュア、ドリームキャンディ	3個
モーニングベル、モーニングアラーム、エリクサー、ラストエリクサー	2個



アビリティ

用語解説 アビリティ

おもにバトルで役立つ特殊な能力。スピリットがアビリティリンクによって新たなものを取得していき(→P.238)、ソラとリクは、スピリットが取得したアビリティを利用できるようになる。

アビリティの分類

ワンポイント アビリティは以下の3種類に分類され、分類ごとに利用のしかたが少し異なる。

分類	効果の傾向	利用のしかた
ステータスアビリティ	ソラやリクのステータスなどが強化される	パーティーに加えているスピリット(最大3体)が取得しているアビリティの効果を得られる。スピリットをパーティーからはずすと、そのアビリティの効果は得られなくなる
サポートアビリティ	ソラやリクが特殊能力を得られる	いずれかのスピリットが取得すると、以降はソラやリクが自由に利用可能になる(スピリットをパーティーからはずしたり、スピリットが消滅したり、スピリットと別れたりしても利用可能なまま)。一度取得したあとは、ONとOFFを自由に切りかえ可能(下記参照)
ブリードアビリティ	パーティーに加えているスピリットに影響する	サポートアビリティと同じ

アビリティのセット

ワンポイント アビリティは、キャンプメニューの「アビリティ」で、セットしたりはずしたりできる。

アビリティのセット状況に関する表示

1画面目



カーソルを合わせてAボタンを押す

2画面目



▸アビリティのセット状況

同じアビリティが複数セットされていると、効果がより強まる。複数セットが有効なのはこれらのマークが並んでいる数までで、それより多くはセットできない。それぞれのマークの意味は右記のとおり。

(★マーク)…セットしている(=ONになっている)	(青丸マーク)…現在仲間にしているスピリットが取得可能(※1)
(OFFマーク)…取得しているがセットしていない(=OFFになっている/※1)	(黒丸マーク)…現在仲間にしているスピリットでは取得できない

▸ONとOFFの一括切りかえ

サポートアビリティとブリードアビリティは、カーソルを合わせてXボタンを押すと、そのアビリティのONとOFFをすべて切りかえられる。

▸ONとOFFの個別の切りかえ

(★マーク)か(OFFマーク)のマークにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのマーク1個について、ONとOFFを切りかえられる。

※1……ステータスアビリティの場合は、取得しているがセットしていないものも(青丸マーク)のマークになる

チェック ●ステータスアビリティは、取得しているスピリットをパーティーからはずす以外の方法ではOFFにできない

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



フリーフローアクション

用語解説 フリーフローアクション

地形や敵を利用した、スピーディーなアクション。移動や攻撃に使うことができる。フリーフローアクション中にくり出せる攻撃「フリーフローアタック」も、フリーフローアクションの一種。

フリーフローアクションのやりかた

ワンポイント フリーフローアクションの種類はさまざまで、地形によってアクションが異なる。

スライドパッド+Yボタンからくり出す





『〇〇ロール』『エアスライド』『ソニックスライド』『ダブルスライド』で移動しているときに、壁や柱、特定の敵などにぶつかると、操作キャラクターが光に包まれてフリーフローアクションを行なう(『〇〇ロール』の場合は、動作の終わりぎわから実行可能になる)。ちなみに、『ポールスピン』か『ポールスイング』が可能な柱は、うっすらと明滅している。

上に乗ってくり出す



手すりやロープ、レールなどの上に乗ると、自動的に『レールスライド』を行なう。また、上に乗ると自動的に『スーパージャンプ』を行なう特別な仕掛けも、何種類かある。

フリーフローアクションは連続でくり出せる

1 フリーフローアクションを行なう



⬆最初に、『ポールスピン』『ポールスイング』『ウォールキック』『レールスライド』『スーパージャンプ』のいずれかを行なう。

2 BボタンかYボタンを押す



⬆一部をのぞくフリーフローアクション中にBボタンを押すと『スーパージャンプ』、Yボタンを押すと『スーパースライド』をくり出せる。

3 つぎのフリーフローアクションを行なう



⬆『スーパージャンプ』『スーパースライド』の実行中に柱にぶつかるなどすると、別のフリーフローアクションを行なえる(下記は例外)。

2' Aボタンを押すとフリーフローアタック



⬆フリーフローアクションの実行中にAボタンを押すと、対応する「フリーフローアタック」で攻撃できる。

フリーフローアクションを連続で行なえない流れ

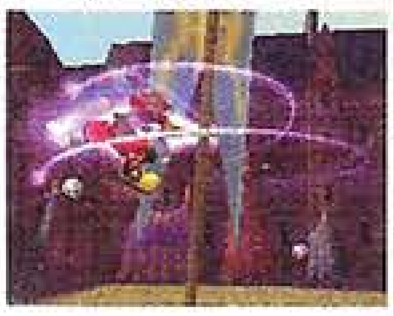
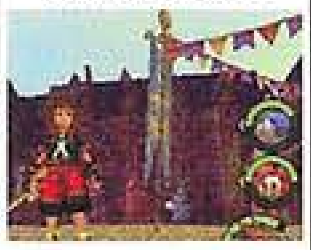
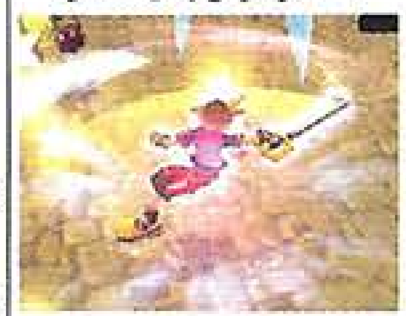
※↓……連続で実行できる、✖……連続で実行できない

スーパージャンプ ✖ ウォールキック	スーパージャンプ ↓ スーパースライド ✖ スーパージャンプ
スーパージャンプ ✖ スーパージャンプ	スーパースライド ↓ スーパージャンプ ✖ スーパースライド
スーパースライド ✖ スーパースライド	

チェック
- フリーフローアクションの大半は、実行するのにフリーフローコマンドが必要。ただし、それらのコマンドはすべて最初からセットされており、自分ではずさないかぎりフリーフローアクションはいつでも行なえる

フリーフローアクションリスト

※各フリーフローアタックの攻撃データはP.339を参照

名前	何にぶつかると出せるか	コマンドが必要か	特徴	実行中に出せるフリーフローアタック
ポールスピン 	縦向きの柱 	必要(※1)	●柱や敵を軸にして横に回転する ●マグネ効果で敵を引き寄せつつ空中に浮かべる(ダメージは与えない) ●約2秒間回転すると、柱や敵を放して自動的に終了する ●柱を軸にした場合、少しずつ上に移動する(柱の上端付近まで) ●敵を軸にした場合、軸となっている敵は行動不能になる	ターンカッター 
	やや大型の敵(下記参照) 	必要		ブロウオフ 
ポールスイング 	横向きの柱 	必要(※1)	●柱を軸にして縦に回転する ●マグネ効果で敵を引き寄せつつ空中に浮かべる(ダメージは与えない) ●約3秒間回転すると、柱を放して自動的に終了する	ホイールラッシュ 
ウォールキック 	壁 	必要ない	●壁を蹴って、少しだけ水平に跳ぶ ●基本的には、『スーパージャンプ』『スーパースライド』『キックダイブ』を行なうために使う	キックダイブ 
レールスライド 	手すり、ロープ、レールなど(上に乗るだけで発動) 	必要	●手すり、ロープ、レールなどの上を高速で滑走する(移動速度は秒速20m) ●スライドパッドを下に入力すると、進行方向を反転できる ●レールなどの端まで行くと自動的に『スーパージャンプ』を行なう ●当たった相手にダメージを与える	スライドダイブ 
スーパージャンプ 	—	必要ない	●ほかのフリーフローアクション中にBボタンを押すと発動でき、通常のジャンプよりも高く跳ぶ(跳べる高さは、最大5.5m) ●特定の仕掛けに乗ったときと、『レールスライド』でレールなどの端まで行ったときにも、自動的に発動する	ショックダイブ 
スーパースライド 	—	必要ない	●ほかのフリーフローアクション中にYボタンを押すと発動でき、高速で空中を進む(移動距離は23m、移動速度は秒速20m) ●当たった相手にダメージを与えて打ち上げる	キックダイブ 

※1……『ポールスピン』と『ポールスイング』の両方が必要

『ポールスピン』の軸にできる敵

●クマパンダー
●ゾウエレファント
●ドリルサイ
●ナルバード
●タカイーグル
●イダテンキリン
●ツノケラトプス
●ボウクンレックス
●オーラライオン
●ハンサムペガサス
●エレキユニコーン
●ボンツビワイルド
●キバタイガー

※いずれも、すれちがい通信で受信したバトルポータルで現れた敵をのぞく

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



リアリティシフト

用語解説 リアリティシフト

不思議な力によって世界をあやつる特殊なアクションのこと。操作方法や効果がワールドごとに異なり、フィールド上の移動やバトルに利用できる。場所によっては、仕掛けを解くために必要となることも。

リアリティシフトの発動

ワンポイント リアリティシフト発動後の操作は、すべて下画面へのタッチやスライドで行なう。

1 ピンク色のマーカーが表示





⬆フィールド上の特定の設置物や、一定条件を満たした敵に近づくと、ターゲットマークに重なってピンク色のマーカーが表示される。同時に、下画面にリアリティシフト発動可能を表す大きなマークが出現。

2 下画面での操作を行なう



⬆その状態でXボタンとAボタンを一緒に押すか、下画面のマークにタッチして下へスライドすると、リアリティシフトが発動して、下画面での独自の操作に移る（バトルなどの進行はストップする）。

3 リアリティシフトを実行する



⬆下画面での操作が完了すると、移動や攻撃などを実行する。ワールドによっては、スライドパッドやボタンで引きつづき操作をするケースも。なお、リアリティシフトの実行中は、操作キャラクターが無敵になる。

リアリティシフトは敵に対しても発動できる

画面には表示されないが、すべての敵は「リアリティ耐久値」という値を持つ。この値は、操作キャラクターの攻撃でダメージを受けたときに減り、時間経過で全回復するのが特徴。リアリティ耐久値がゼロになると、その敵にピンク色のマーカーが表示され、リアリティシフトが発動可能になるのだ。



⬅敵にピンク色のマーカーが表示されたら、リアリティシフトで攻撃するチャンス。

リアリティ耐久値の減少量

HPへのダメージ量と同じ

※クリティカルヒット発生時は、「クリティカルヒットが発生しなかった場合のHPへのダメージ量」と同じになる
※キーブレードごとに決まった確率で「リアリティクリティカル」が発生し（画面では確認できない）、そのときは、リアリティ耐久値の減少量が5倍になる。ただし、マジックコマンドによるリアリティクリティカルの発生確率は、どのキーブレードでも1%

敵のリアリティ耐久値

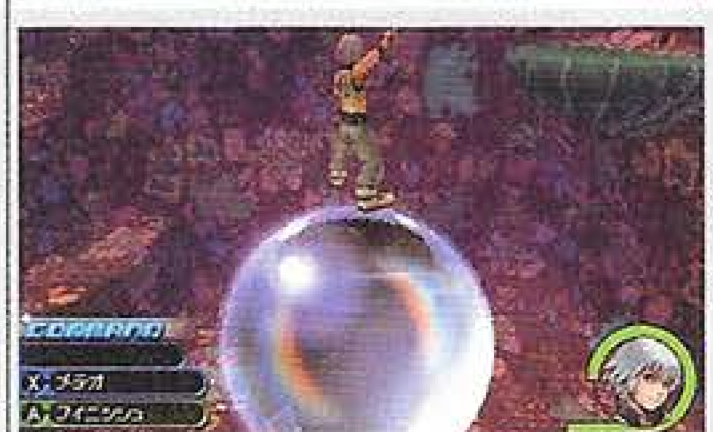
敵の種類	リアリティ耐久値
ノーマル敵	最大HPの1.11倍
ボス敵	敵ごとにさまざま（最大HPの0.44倍か0.33倍のものが多い）

リアリティ耐久値の回復のしかた

リアリティ耐久値の残り	回復のしかた
1以上	攻撃を10秒間（一部のボス敵は8秒間）受けずにいると全回復する
ゼロ	5秒後に全回復する（マーカーが消え、リアリティシフトは発動できなくなる）

リアリティシフトリスト

※各リアリティシフトの詳細は、CHAPTER 2のワールドごとの解説を参照

ワールド	名前	特徴	
トラヴァースタウン	スリングショット →P.87		対象をパチンコのように弾き、障害物を壊したり敵にダメージを与えたりする
ラ・シテ・デ・クローシュ	ホーリーロープ →P.105		紋章が描かれた球体や敵のあいだを光のロープで結び、ロープ上を滑走する
ザ・グリッド	コードブレイク →P.125		プログラムに介入し、敵や仕掛けをあやつる
プランクスターズ・パラダイス	ポッピングバブル →P.145		対象をシャボン玉で包んでその上に乗り、シャボン玉を破裂させて攻撃やジャンプを行なう
カントリー・オブ・ザ・マスケティア	ワンダーコミック →P.167		敵をコミックの世界に閉じこめ、ミッキーたちと協力してダメージを与える
シンフォニー・オブ・ソーサリー	ファンタズミック →P.187		音符に合わせてリズムを奏で、花火を打ち上げて攻撃したり地形を変化させたりする
存在しなかった世界	Side：ソラ ナイトメアブレイク →P.205		リクの幻影と協力し、巨大なキーブレードを振りまわして、障害物を壊したり敵を攻撃したりする
	Side：リク ミラージュスプリット →P.205		ソラの幻影と協力し、巨大なキーブレードを振りまわして、障害物を壊したり敵を攻撃したりする

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



リンク攻撃

用語解説 リンク攻撃

ソラやリクが、スピリットと協力して行なう特殊な攻撃のこと。ソラとリクではスピリットとの協力のしかたが大きく異なるほか、リンクするスピリットの種類によって、リンク攻撃の内容がちがう。

リンク攻撃の発動

ワンポイント リンク攻撃ができるのは、スピリットのリンクゲージが満タンになっているときのみ。

1 リンクゲージをためる



⬆スピリットにはそれぞれ「リンクゲージ」というゲージがある。このゲージは、スピリットの攻撃が敵に当たったときなどにたまっていく(詳細は右ページを参照)。

2 リンク攻撃を発動



⬆リンクゲージが満タンのときに下記の操作をするとリンク攻撃が発動。バトルに参加している2体のゲージがともに満タンなら、2体と同時にリンクする「デュアルリンク」もできる。

3 攻撃を行なう



⬆リンク攻撃中はリンクゲージが減りつづけ、ゼロになると終了。ソラのリンク攻撃には、Aボタンを押してベースコマンドを使うことでも終わりになるものがある。

リンク攻撃を発動するときの操作方法



► リンクゲージ

スピリットの顔イラストの下に表示されるピンク色のゲージ。リンク攻撃が発動可能なときは、「LINK」の文字が表示される。なお、下画面の表示も上画面と同様だが、「LINK」の文字が定期的に光るという点だけがちがう。

► 1体目のスピリットとリンク

タッチ操作 下画面右端の、1体目(一番上)のスピリットのアイコンにタッチする

ボタン操作 LボタンとRボタンを押しながら、Xボタンを押す

► デュアルリンク

タッチ操作 デュアルリンクを発動可能なときだけ表示される、2体のスピリットを結ぶマークにタッチする

ボタン操作 LボタンとRボタンを押しながら、Aボタンを押す

► 2体目のスピリットとリンク

タッチ操作 下画面右端の、2体目(中央)のスピリットのアイコンにタッチする

ボタン操作 LボタンとRボタンを押しながら、Bボタンを押す

※リンク攻撃中は、発動時と同じボタン操作でリンク攻撃を中断できる(タッチ操作では中断できない)

チェック

- 操作キャラクターまたはリンク相手となるスピリット(デュアルリンクの場合はどちらか片方でも)が、ひるんでいたりして行動不能なときは、リンク攻撃を発動できない
- ソラの特定のリンク攻撃(ネコキャットとのリンク時など)は、リンクゲージの残量がゼロになる前でも、1回の攻撃に必要な量より少なくなると、その時点で終了する
- ソラのリンク攻撃は、空中で発動すると、高速で着地してから実行する
- ソラのリンク攻撃は、ノーマル敵に対しては与えるダメージ量が1.5倍になる

ソラとリクではスピリットとのリンクのしかたが異なる

ソラ：リンクアタック



スピリットと一緒に攻撃する。実行中は無敵。リンク相手によっては、1回の攻撃でリンクゲージをすべて消費する。そのようになるケースは、デュアルリンクに多い。

リク：リンクスタイル



リクがスピリットを一時的に吸収し、リク自身の『たたかう』や移動の能力を強化する。コンボでの攻撃回数も増えるが、ソラのリンクアタックとちがい、無敵にはならない。

リンクアタックやリンクスタイルの内容の決まりかた

操作キャラクター	内容の決まりかた	
	1体とのリンク	デュアルリンク
ソラ	スピリットごとに決まっている	スピリットには属性があり、バトルに参加している2体の属性の組み合わせによって決まる。ただし、キングダニャン、ハナダワンニャン、ワンダニャンのいずれかがバトルに参加していると、組み合わせに関係なく、『ワンダージャンボリー』になる(→P.343)
リク	スピリットごとに決まっている	バトルに参加している2体の、左記の「1体とのリンク時のリンクスタイル」の組み合わせによって決まる。ただし、特定のスピリットがいると、組み合わせに関係なく、決まったリンクスタイルになる(→P.345)

リンクゲージの増減

ワンポイント リンクゲージは以下の条件で増減する。

リンクゲージの増減のしかた

※記載している割合は、「満タンの何%か」を表す
※1体……条件を満たした1体のみリンクゲージが増減する、2体……バトルに参加している2体ともリンクゲージが増減する

	条件	ドロップボーナス『リンクブースト』のレベルごとの増減量			
		(なし)	LV1	LV2	LV3
たまる	1体 スピリットが敵に攻撃を当てるか、敵の攻撃でダメージを受ける	基本値×攻撃の威力倍率×(10＋現在相性レベル)(%) ※マジックコマンドの場合は、威力倍率が本来の4分の1になる ※「基本値」は0.5。ただし、ドロップボーナス『リンクブースト』の効果を得ていると、1レベルにつき0.1上がる ※現在相性レベルについてはP.222を参照			
たまる	1体 ブリードアビリティ『リンククリティカル』の効果を得て、操作キャラクターとスピリットが同時に敵に攻撃を当てる(上記の量に上乗せされる)	10%	12%	14%	16%
たまる	1体 スピリットが操作キャラクターに回復や支援を行なう	10%	12%	14%	16%
たまる	1体 『リンクガード』を成功させる(→P.29)	10%	12%	14%	16%
たまる	1体 HPがゼロになったスピリットを『たすける』で復活させる	25%	30%	35%	40%
たまる	2体 サポートアビリティ『ダメージアスピル』の効果を得て、操作キャラクターがダメージを受ける	0.5%	0.6%	0.7%	0.8%
たまる	2体 『ブレイクタイム』を使って、リンクゲージ蓄積の効果を得る	100%			
たまる	2体 『エリクサー』か『ラストエリクサー』を使う	100%			
たまる	2体 『ドリームキャンディ』を使う	50%(※1)			
たまる	2体 アシカジャグラーかバカンスシールとのリンクアタックで、味方を回復させる効果を得る	100%			
減る	1体(※2) リンク攻撃を発動する	発動中は減少しつづける。減少スピードはリンクアタックやリンクスタイルごとに異なる(→P.340～345)			
減る	1体(※2) 特定のリンク攻撃を実行中に、技をくり出す	技ごとに決まった量(→P.340～345)			

※1……ステータスアビリティ『アイテムアップ』1個につき、たまる量が満タンの5%増える　※2……デュアルリンクでは2体

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



ステータス異常

用語解説 ステータス異常

行動を制限されたり、定期的にダメージを受けたりする、バトルで不利な状態のこと。多くのステータス異常は、操作キャラクターに発生したか、スピリットや敵に発生したかによって、効果が異なる。

ステータス異常の発生と解除

ワンポイント ステータス異常は、一部の攻撃を受けたときに発生する可能性がある。

ステータス異常の特徴

- 発生確率と持続時間が攻撃ごとに決まっている
- 右記の方法で解除できる
- 操作キャラクターは、ステータスアビリティ『○○ガード』(○○はステータス異常の名前)で、そのアビリティに対応したステータス異常を無効にできる
- スピリットや敵は、種族ごとに決まったステータス異常を無効にできる



⬅ステータス異常が発生すると、外見に何らかの変化が現れる。

ステータス異常を解除する方法

- 持続時間が過ぎるのを待つ
- 下記のアクションの効果を受ける
- ほかのステータス異常を受ける(先に発生していたほうが解除される)
- ほかのエリアへ移動する
- **スピリットのみ** バトルからはずす

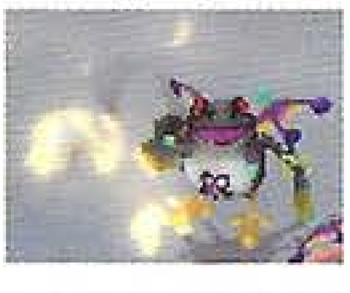
ステータス異常を解除できるアクション

- エスナ
- オールキュア
- エリクサー
- ラストエリクサー
- キュアサン(イイフラワーとのリンクアタック)

ステータス異常リスト

※**ソラ・リク**……ソラとリクのみへの効果、**仲間・敵**……スピリットや敵のみへの効果、
ス……そのステータス異常を発生させる技を持つスピリット

名前／外見の変化	効果／解説	発生させるものの例	防げるアビリティを取得できるスピリットの例
ミニマム 	●**ソラ・リク** バトルコマンドとリンク攻撃が使用不能になる ●**ソラ・リク** 攻撃力と防御力が半分になる ●**仲間・敵** 逃げまわるようになり、敵の場合は操作キャラクターに触れるとダメージを受ける(影響するステータス：魔法力、属性：なし、威力倍率：1.0)	ミニマム **ス** オバケゴースト **ス** カエルおうじ **ス** ガンミフクロウ **ス** マジックラビット	●クマパンダー ●ツノケラトプス ●ドクドクサンショ ●ドリルサイ ●バカンスシール
暗闇 	●**ソラ・リク** 画面の中央付近しか見えなくなる ●**ソラ・リク** ロックオンできなくなる ●**仲間・敵** デタラメな方向へ移動したり攻撃したりするようになる	ブラックアウト **ス** ガンミフクロウ **ス** コウモリバット **ス** ホネフィッシュ **ス** ヤギサイバー **ス** ワルフラワー	●オバケゴースト ●オバケピエロ ●ガンミフクロウ ●クマダダイサーカス ●クマパンダー ●ドクドクサンショ
コンフュ 	●**ソラ・リク** スライドパッドの入力方向と逆の向きへ移動するようになる ●**仲間・敵** 自分の味方を攻撃するようになる	コンフュストライク コンフュ **ス** コウモリバット **ス** ドクドクサンショ ●無重力状態(右ページを参照)	●エレキユニコーン ●コウモリバット ●タツホース ●ドクドクサンショ ●ネコキャット ●ヤギサイバー

名前／外見の変化	効果／解説	発生させるものの例	防げるアビリティを取得できるスピリットの例
バインド 	●移動できなくなる	サークルレイド バインド スイイフラワー スネコキャット スハサミクワガタ スワルフラワー	●イイフラワー ●キングダニャン ●クマパンダー ●ドクドクサンショ ●モエロタツホース ●ヤギホーン
ポイズン 	●0.5秒ごとにダメージを受けるようになる。ダメージ量は「発生させた者の魔法力÷15(小数点以下切り上げ)」。ただし、このダメージではHPは残り1までしか減らない	ポイズンダイヴ ポイズン スドクドクサンショ スドラゴンモドキ スハラグチアヒル スワルフラワー	●ドクドクサンショ ●ドリルサイ ●ハリライオン ●ホネフィッシュ ●ボンツビワイルド ●ワンダニャン
スロウ 	●動作の速さが通常の半分になる ●ソラ・リク デッキコマンドのリロード時間が通常の3倍になる ●ソラ・リク 『○○ロール』『エアスライド』『ソニックスライド』『ダブルスライド』『シャドウスライド』が使用できなくなる	タイムストーム スロウ スアイスペンギン スデンデンカルゴ スヤギサイバー スワンダニャン	●イダテンキリン ●オバケゴースト ●ギョライギョ ●タカイーグル ●タマシープ ●ヘビトカゲ
スリプル 	●ソラ・リク このステータス異常は発生せず、ドロップスピードが上がる(→P.13) ●仲間・敵 眠って、行動できなくなる ●仲間・敵 吹き飛ばされると解除される	スリプル スリプラ スリプガ スガンミフクロウ スタマシープ スネコキャット	●イイフラワー ●ギョライギョ ●クマダダイサーカス ●タマシープ ●ネコキャット ●ハリライオン
ストップ 	●時間が止まって、行動できなくなる ●仲間・敵 この状態のあいだに受けたダメージは、解除された瞬間から1発ずつ受ける	ダークスプライサー タイムストーム ストップ スオバケゴースト スオバケピエロ スマジックラビット	●アイスペンギン ●タマシープ ●ドリルサイ ●ナルバード ●ハリライオン ●マジックラビット
スタン 	●気絶して、行動できなくなる ●ひるむと解除される	スパークダイヴ ストライクレイド バルーン バルーンラ バルーンガ 各種のフリーフローアタック	—
バーン 	●0.5秒ごとにダメージを受けるようになる。ダメージ量は「発生させた者の魔法力÷20(小数点以下切り上げ)」。ただし、このダメージではHPは残り1までしか減らない	ファイアウインド アイスブレイカー ダークファイガ ファイガバースト メガフレア スモエロタツホース	—
フリーズ 	●身体が凍って、行動できなくなる	アイスブレイカー フリーズ スアイスペンギン スアシカジャグラー スガンミフクロウ スボンツビワイルド	—
タイムボム 	●頭上に数字が現れて「5」からのカウントダウンがはじまり、カウントがゼロになると爆発によってダメージを受ける(影響するステータス：魔法力、属性：ファイア、威力倍率：4.8)。この爆発は、周囲にいる自分の味方も巻きこむ	タイムボム スカエルシェフ スドラゴンモドキ スボウクンレックス スマジックラビット スリュウドラゴン	—
無重力 	●浮き上がって、行動できなくなる ●1秒ごとにダメージを受けるようになる。ダメージ量は、その攻撃を受けたときのダメージ量と同じ。ただし、このダメージではHPは残り1までしか減らない ●この状態のときに攻撃を受けると、無重力状態が解除されたあとコンフュ状態になる(持続時間：10秒)	グラビデストライク ゼログラビデ ゼログラビラ ゼログラビガ スコウモリバット スデンデンカルゴ	—

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



プライズ

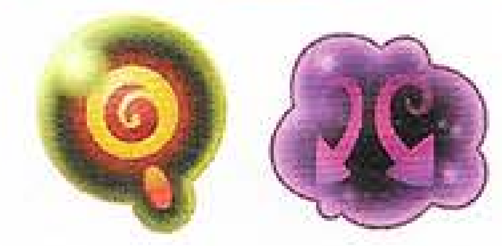
用語解説 プライズ

敵を倒したときなどにバラまかれる、さまざまな色や形をした物体のこと。近づくと拾うことができ、拾うとHPが回復したり、お金やアイテムなどが手に入ったりといった恩恵を受けられる。

プライズの特徴

ワンポイント 操作キャラクターは、自分から4m離れた位置までのプライズを自動的に拾える。

プライズの種類

HPプライズ	マニー	ドロッププライズ	プライズボックス	ドリームピース
				
操作キャラクターとバトルに参加しているスピリットのHPが回復する	お金が手に入る	ドロップポイントが手に入る(→P.14)	アイテムやアイテムコマンドが手に入る	ドリームピースが手に入る(外見は種類ごとにすべて異なる)
回復量	**金額**	**入手量**	**中身**	**手に入るもの**
小…2 大…5	小…2マニー 中…5マニー 大…10マニー	1DP	青…トレーニングトイ(お菓子) 赤…トレーニングトイ(おもちゃ)かアイテムコマンド	ドリームピース

プライズのおもな出現条件

※○……受ける、×……受けない

条件	出現するプライズ	イベントフォーキャストの影響(下の表を参照)を受けるかどうか
敵を倒す	(左下を参照)	○
ドロップゲージがゼロになったあとのボーナスタイム中(→P.12)に、操作キャラクターの攻撃(マジックコマンドとリアリティシフトをのぞく)を敵に当てる	HPプライズ(小)、マニー(小)、ドロッププライズのいずれかが、合計3個	○
『スロットブレード』で同じマークを3個そろえる	ドロッププライズ以外のいずれか(→P.329)	×
スピリットが消滅する(→P.221)	スピリットごとに決まったドリームピース(→P.243〜293)	×
特定の仕掛けを作動させる	仕掛けごとに決まったプライズ	○

敵を倒したときに出現するプライズの決まりかた

- すべてのノーマル敵は、倒されたときにHPプライズ、マニー、ドロッププライズのいずれかをかならず落とす。ごく一部の例外をのぞき、確率は順に30%、40%、30%
- 上記のプライズを落とす基本の数は敵ごとに決まっているが、実際に落とす数はバトルレベルで変わる(→P.396)
- 上記とは別に、プライズボックスまたはドリームピースを特定の確率で落とす

プライズに影響するイベントフォーキャスト

イベントフォーキャスト	影響のしかた
HPボールデー	HPプライズ(小)が、HPプライズ(大)になる
マニーデー	マニー(小)とマニー(中)が、それぞれ1段階ずつ大きくなる
トレジャーデー	プライズボックスとドリームピースの出現確率が3倍になる

チェック

- プライズを拾える距離は、サポートアビリティ『ドロー』1個につき1.72m延びる(5個まで有効)
- プライズは、出現後15秒が経過するか、別のエリアへ行くか、ドロップすると消える。ただし、プライズボックスとドリームピースは、時間経過では消えない
- ダイブモードなど特定の場面では、上記以外の特別なプライズも出現する(→P.68、233、316)



アイテム

用語解説 アイテム

キーアイテム、キーブレード、ドリームピース、トレーニングトイの総称。キャンプメニューの「アイテム」で確認できる。本作の『ポーション』などはデッキコマンドの一種で、厳密にはアイテムではない。

アイテムの分類

ワンポイント 同じものを持てる数は、キーアイテムとキーブレードは1個まで、それ以外は99個まで。

キーアイテム



スピリットをブリードするときに使うレシピ(→P.223)が大半を占める。例外のアイテムは舞台装置のみ。

おもな入手方法

- 特定の宝箱を開ける
- モーグリショップで買う
- メダルショップで買う
- 特定のリンクポータルをクリアする

キーブレード



ソラとリクが装備できる武器。装備すると攻撃力や魔法力がアップする。キーブレードごとに、長さと、クリティカルヒット(→P.26)およびリアリティクリティカル(→P.36)の発生確率がちがう。

初期装備のキーブレード

キャラクター	初期装備のキーブレード
ソラ	キングダムチェーン
リク	ウェイトゥザドーン

おもな入手方法

- ワールドをクリアする
- ダイブモードの全コースや『フリックラッシュ』の全試合で好成績をあげる
- スペシャルポータルやシークレットポータルをすべてクリアする

ドリームピース



スピリットの素材。ブリードでスピリットを生み出すときに必要になる(→P.223)。

おもな入手方法

- 敵が落としたものを拾う
- 特定の宝箱を開ける
- モーグリショップで買う
- リンクポータルをクリアする
- 消滅したスピリットが残したものを拾う

トレーニングトイ



スピリットとの触れ合いに使う道具。大きくわけると、遊ばせて鍛える「おもちゃ」、食べさせて成長させる「お菓子」、スピリットの色を変える「ペイントガン」がある。

おもな入手方法

- 敵が落としたものを拾う
- 特定の宝箱を開ける
- モーグリショップで買う
- メダルショップで買う
- ボーナス条件を満たしたうえでリンクポータルをクリアする

チェック ●キーブレードはソラとリクで別々に入手するが、それ以外のアイテムは共有される

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

アイテムリスト

リストの見かた

【キャンプメニューでの表示順に掲載】

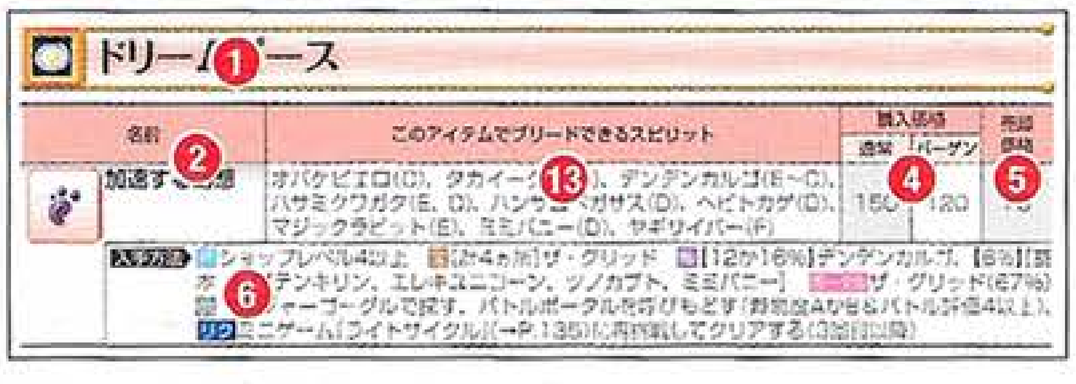
キーアイテム(→P.45)



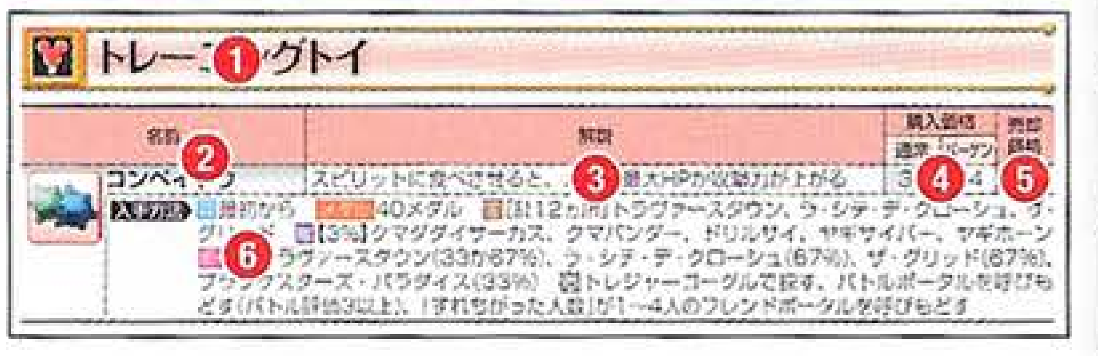
キーブレード(→P.47)



ドリームピース(→P.49)



トレーニングトイ(→P.54)



❶**カテゴリー**……アイテムの分類。

❷**名前**……アイテムの名前。

❸**解説**……アイテムの効果や用途などの説明。

❹**購入価格**……モーグリショップ(→P.56)で買うのに必要なマニー。「バーゲン」はバーゲンデー(→P.17)での価格。「バーゲン」にのみ価格が記されているアイテムはバーゲンデーにしか買えないことを、価格が記されていないアイテムはモーグリショップでは買えないことを示す。

❺**売却価格**……モーグリショップで売ったときに得られるマニー。「──」は売れないことを示す。

❻**入手方法**……そのアイテムの入手方法。アイコンの意味は以下のとおりで、入手に必要なポイントや入手できる場所なども併記している。ソラはSide：ソラ限定、リクはSide：リク限定であることを示す。

- 買…モーグリショップで買う。商品が入荷されるショップレベル(→P.56)も併記している。価格やバーゲンデー限定の商品かどうかは❹「購入価格」を参照
- メダル…メダルショップ(→P.315)でメダルと交換する
- 宝…宝箱を開ける。入手できる宝箱が多い場合は、[ ]内に宝箱の総数を記したうえで、該当するワールドを併記している
- 敵…倒した敵が落としたものを拾う。状況によってデータが変わる場合は、該当する敵を[ ]内にまとめたうえでその状況を併記している(下記の太字を参照)。【 】内は落とす確率を表し、【12か16%】のように2種類記されている場合は、「基本」の敵が低いほうの確率で、「レア」や「通信」の敵が高いほうの確率で落とす
  - **[基本：(敵の名前)]**…通常時(「レア」と「通信」以外)
  - **[レア：(敵の名前)]**…レア敵(→P.356)の場合。スペシャルポータルでのみ現れる
  - **[通信：(敵の名前)]**…すれちがい通信(→P.65)で受信したバトルポータルに現れた場合
- ポータル…バトルポータル(→P.59)やスペシャルポータル(→P.60)をクリアする。[SP4～6]などは、その番号のスペシャルポータルでのみ入手できることを示す。( )内はそのワールドにおける入手確率。ポータルの具体的な位置は、P.88などの「リンクポータルデータ」を参照
- 消滅…消滅したスピリットが残したものを拾う(→P.221)
- ドロップ…ドロップしたときにドロップポイント(DP)と交換する(→P.14)。そのアイテムがドロップボーナスの候補になるショップレベル(→P.56)も( )内に記している。ソラ リクは、そのキャラクターがドロップしたときのみ入手可能であることを示す
- 他…そのほかの方法。「トレジャーゴーグルで探す」で入手するアイテムの決まりかたはP.235を、「ポータルを呼びもどす」で入手するアイテムの決まりかたはP.64を参照

「キーブレード」専用の項目

❼**ソラ専用、リク専用**……そのキーブレードがソラまたはリクのみ入手および装備できることを示す(アイコンがなければソラとリクのどちらも入手できる)。

❽**攻撃力**……装備しているときに攻撃力が上がる量。

❾**魔法力**……装備しているときに魔法力が上がる量。

❿**クリティカル率**……キーブレードによる攻撃がクリティカルヒットする確率。発生時は与えるダメージ量が1.5倍になる。

⓫**リアリティクリティカル率**……キーブレードによる攻撃で相手のリアリティ耐久値(→P.36)を減らす量が5倍になる確率。

⓬**長さ**……キーブレードの長さ。数値は、ソラの初期装備であるキングダムチェーンの長さを75としたときのもので、この値が大きいほどキーブレードによる攻撃が遠くまで届く。

「ドリームピース」専用の項目

⓭**このアイテムでブリードできるスピリット**……ブリードする素材にそのアイテムが含まれているスピリット。( )内は素材のアイテムを最低限の数だけ使ったときのランクで(リスキーデーのときは1段階上がる)、そのアイテムが絶対に必要なスピリットには「必須」の文字も記している。

※すれちがい通信(→P.65)で受信したバトルポータルをクリアしたときに入手できるアイテムは、送信側が送りこんでいたスピリット(障害物にはばまれて出現できなかったスピリットも含む)が落とすアイテムのいずれかになるので、❻「入手方法」の欄では省略している

キーアイテム

※スピリットのレシピを所持できるのは各1個までで、入手後はモーグリショップやメダルショップの品ぞろえから消える

名前	解説	購入価格		売却価格
		通常	バーゲン	
ワンダニャンのレシピ	ワンダニャンをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 他 ソラ トラヴァースタウンの2番街でスピリットに関する説明を聞く(→P.90)				
タマシープのレシピ	タマシープをレシピからブリードできるようになる	50	40	―
入手方法 買 ショップレベル3以上 ポータル リク トラヴァースタウン[SP3](100%)				
ヤギホーンのレシピ	ヤギホーンをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 リク トラヴァースタウン(2番街)				
コウモリバットのレシピ	コウモリバットをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 他 リク トラヴァースタウンの2番街でスピリットに関する説明を聞く(→P.95)				
ハリライオンのレシピ	ハリライオンをレシピからブリードできるようになる	50	40	―
入手方法 買 最初から				
ヘビトカゲのレシピ	ヘビトカゲをレシピからブリードできるようになる	50	40	―
入手方法 買 最初から				
カエルソルジャーのレシピ	カエルソルジャーをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 リク プランクスターズ・パラダイス(モンストロ：食道)				
ドクドクサンショのレシピ	ドクドクサンショをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 ソラ ラ・シテ・デ・クローシュ(カタコンベ)				
ギョライギョのレシピ	ギョライギョをレシピからブリードできるようになる	100	80	―
入手方法 買 ショップレベル2以上				
タツホースのレシピ	タツホースをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 ソラ プランクスターズ・パラダイス(海の底)				
ネコキャットのレシピ	ネコキャットをレシピからブリードできるようになる	200	160	―
入手方法 買 ショップレベル4以上 ポータル リク ラ・シテ・デ・クローシュ[SP3](100%)				
イダテンキリンのレシピ	イダテンキリンをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 メダル 280メダル(ショップレベル4以上) ポータル トラヴァースタウン[SP4](100%)				
クマパンダーのレシピ	クマパンダーをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 メダル 80メダル ポータル ソラ トラヴァースタウン[SP1](100%)				
ハンサムペガサスのレシピ	ハンサムペガサスをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 メダル 330メダル(ショップレベル5以上) ポータル ソラ シンフォニー・オブ・ソーサリー[SP1](100%)				
アイスペンギンのレシピ	アイスペンギンをレシピからブリードできるようになる	200	160	―
入手方法 買 ショップレベル6以上 ポータル ソラ プランクスターズ・パラダイス[SP1](100%)				
ガンミフクロウのレシピ	ガンミフクロウをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 リク ザ・グリッド(レクティファイア：1F)				
デンデンカルゴのレシピ	デンデンカルゴをレシピからブリードできるようになる	100	80	―
入手方法 買 ショップレベル3以上				
ツノカブトのレシピ	ツノカブトをレシピからブリードできるようになる	200	160	―
入手方法 買 ショップレベル4以上				
イイフラワーのレシピ	イイフラワーをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 ソラ ラ・シテ・デ・クローシュ(街)				
オバケゴーストのレシピ	オバケゴーストをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 ポータル リク シンフォニー・オブ・ソーサリー[SP2](100%)				
ゾウエレファントのレシピ	ゾウエレファントをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 他 ソラ ラ・シテ・デ・クローシュの大聖堂広場でドリームイーターの集団を倒す(→P.109)				
アシカジャグラーのレシピ	アシカジャグラーをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 メダル 180メダル(ショップレベル2以上) ポータル リク プランクスターズ・パラダイス[SP3](100%)				
ナルバードのレシピ	ナルバードをレシピからブリードできるようになる	300	240	―
入手方法 買 ショップレベル7以上 ポータル ソラ カントリー・オブ・ザ・マスケティア[SP2](100%)				
ハサミクワガタのレシピ	ハサミクワガタをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 リク カントリー・オブ・ザ・マスケティア(オペラ座：舞台裏)				
ホネフィッシュのレシピ	ホネフィッシュをレシピからブリードできるようになる	100	80	―
入手方法 買 ショップレベル5以上				
ハナダワンニャンのレシピ	ハナダワンニャンをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 ポータル リク トラヴァースタウン[SP2](100%)				
ヤギサイバーのレシピ	ヤギサイバーをレシピからブリードできるようになる	―	―	―
入手方法 宝 ソラ ザ・グリッド(レクティファイア：2F)				

次ページへつづく

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

キーアイテム(つづき)

名前	解説	購入価格 通常	購入価格 バーゲン	売却価格
カエルシェフのレシピ	カエルシェフをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 ソラ カントリー・オブ・ザ・マスケティア(モンサンミッシェル:地下)			
カエルおうじのレシピ	カエルおうじをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	他 挑戦を待つカエルおうじを倒す(→P.405)			
モエロタツホースのレシピ	モエロタツホースをレシピからブリードできるようになる	100	80	—
入手方法	買 ショップレベル5以上			
エレキユニコーンのレシピ	エレキユニコーンをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 ソラ シンフォニー・オブ・ソーサリー(平原)			
ワルフラワーのレシピ	ワルフラワーをレシピからブリードできるようになる	200	160	—
入手方法	買 ショップレベル3以上			
オバケピエロのレシピ	オバケピエロをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	他 ソラ プランクスターズ・パラダイスの遊園地でドリームイーターの集団を倒す(→P.149)			
タカイーグルのレシピ	タカイーグルをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 ソラ ザ・グリッド(地下ドック)			
ミミバニーのレシピ	ミミバニーをレシピからブリードできるようになる	100	80	—
入手方法	買 ショップレベル6以上			
ドリルサイのレシピ	ドリルサイをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	メダル 150メダル　ポータル ソラ ラ・シテ・デ・クローシュ[SP2](100%)			
ボウクンレックスのレシピ	ボウクンレックスをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	他 ソラ カントリー・オブ・ザ・マスケティアでボウクンレックス(巨大)を倒す(→P.170)			
マジックラビットのレシピ	マジックラビットをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	メダル 400メダル(ショップレベル6以上)			
ツノケラトプスのレシピ	ツノケラトプスをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	他 リク トラヴァースタウン(再訪)の裏通りでドリームイーターの集団を倒す(→P.160)			
ボンツビワイルドのレシピ	ボンツビワイルドをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 リク 存在しなかった世界(混沌を見下ろす場所)			
ハラグチアヒルのレシピ	ハラグチアヒルをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 リク カントリー・オブ・ザ・マスケティア(オペラ座:機械室)			
オーラライオンのレシピ	オーラライオンをレシピからブリードできるようになる	500	400	—
入手方法	買 ショップレベル8　ポータル リク カントリー・オブ・ザ・マスケティア[SP1](100%)			
リュウドラゴンのレシピ	リュウドラゴンをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 リク シンフォニー・オブ・ソーサリー(金色の森)			
ドラゴンモドキのレシピ	ドラゴンモドキをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 ソラ 存在しなかった世界(夢境の街路)			
キバタイガーのレシピ	キバタイガーをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	宝 リク 存在しなかった世界(幻想のはじまり)			
キングダニャンのレシピ	キングダニャンをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	メダル 2000メダル(フリックLV20)　他 すれちがい通信で受け取った「送信側がキングダニャンを送りこんでいたバトルポータル」をクリアする(※1)			
ネクッポイのレシピ	ネクッポイをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	メダル 2000メダル(フリックLV20)　他 すれちがい通信で受け取った「送信側がネクッポイを送りこんでいたバトルポータル」をクリアする(※1)			
クマダダイサーカスのレシピ	クマダダイサーカスをレシピからブリードできるようになる	—	—	—
入手方法	メダル 2000メダル(フリックLV20)　他 すれちがい通信で受け取った「送信側がクマダダイサーカスを送りこんでいたバトルポータル」をクリアする(※1)			
舞台装置	Side:リクのカントリー・オブ・ザ・マスケティアで物語を進めるのに必要な装置	—	—	—
入手方法	他 リク カントリー・オブ・ザ・マスケティアでビーグル・ボーイズ全員とのバトルに勝つ(→P.177)			

※1……そのスピリットが障害物にはばまれて出現できなかったときでも入手可能。キングダニャン、ネクッポイ、クマダダイサーカスのうち2種類以上が送りこまれているバトルポータルでは、持っていないレシピのいずれか1種類が手に入る



スピリットのレシピ



舞台装置

キーブレード

※おおまかな入手方法はソラとリクで共通。ただし、キャラクター同士での共有はできないので、装備させたいキャラクターの操作時に入手する必要がある

名前	攻撃力	魔法力	長さ	クリティカル率	リアリティクリティカル率	入手方法
キングダムチェーン ソラ専用	+5	+4	75	20%	5%	[進] ソラ 最初から持っている
ウェイトゥザドーン リク専用	+5	+4	85	10%	5%	[進] リク 最初から持っている(※2)
スカルノイズ	+7	+7	85	20%	5%	[進] トラヴァースタウンをクリアする
ガーディアンベル	+7	+10	98	20%	5%	[進] ラ・シテ・デ・クローシュをクリアする
フェリスギア ソラ専用	+8	+8	85	20%	3%	[進] ソラ プランクスターズ・パラダイスをクリアする
オーシャンレイジ リク専用	+8	+10	98	10%	10%	[進] リク プランクスターズ・パラダイスをクリアする
デュアルディスク	+10	+7	98	30%	5%	[進] ザ・グリッドをクリアする
トドメナックル	+12	+10	113	10%	10%	[進] トラヴァースタウン(再訪)をクリアする

※2……物語の冒頭でアースラの幻影と戦うときは、ソウルイーターという専用の武器を装備している(→P.48)

キングダムチェーン



ウェイトゥザドーン



スカルノイズ



ガーディアンベル



フェリスギア



オーシャンレイジ



デュアルディスク



トドメナックル



次ページへつづく

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

キーブレード(つづき)

名前	攻撃力	魔法力	長さ	クリティカル率	リアリティクリティカル率	入手方法
オールフォーワン	+10	+12	98	30%	3%	[他]カントリー・オブ・ザ・マスケティアをクリアする
ファンタジーノーツ	+12	+14	113	20%	10%	[他]シンフォニー・オブ・ソーサリーをクリアする
スイートドリーム	+14	+12	113	30%	5%	[他]ミニゲーム『フリックラッシュ』のシークレットカップの決勝戦で勝つ
ダイブウイング	+12	+15	113	30%	5%	[他]全ワールドのダイブモードでAランクを獲得する
エンドオブペイン	+14	+16	113	30%	3%	[他]全ワールドのスペシャルポータルをすべてクリアする
アルテマウェポン	+16	+16	113	30%	10%	[他]エンディング後のトラヴァースタウンでジュリアスを倒す(→P.402)
オーバードライブ	+18	+14	113	30%	20%	[他]全ワールドのシークレットポータルをすべてクリアする

オールフォーワン



ファンタジーノーツ



スイートドリーム



ダイブウイング



エンドオブペイン



アルテマウェポン



オーバードライブ



アイテムメモワール 特定の場面でのみ使える武器もある

冒険の途中では、アイテム画面には並ばない武器を装備することがある。たとえば、物語の冒頭でアースラの幻影と戦うとき(→P.80)は、リクがソウルイーターという武器を使う(性質はウェイトゥザドーンと同じ)。また、存在しなかった世界のリアリティシフトでは、キーブレードを一時的に巨大なものに変えて攻撃するが(→P.205)、このキーブレードは、リアリティシフトの威力に影響する魔法力を20も上げるという強力な効果を持つのだ。

アースラの幻影とのバトル中



存在しなかった世界でのリアリティシフト入力成功時



ドリームピース

名前	このアイテムでブリードできるスピリット	購入価格 通常	購入価格 バーゲン	売却価格
加速する幻想	オバケピエロ(C)、タカイーグル(C)、デンデンカルゴ(E~C)、ハサミクワガタ(E、D)、ハンサムペガサス(D)、ヘビトカゲ(D)、マジックラビット(E)、ミミバニー(D)、ヤギサイバー(F)	150	120	75
入手方法	買ショップレベル4以上 宝[計4ヵ所]ザ・グリッド 敵【12か16%】デンデンカルゴ、【6%】[基本：イダテンキリン、エレキユニコーン、ツノカブト、ミミバニー] ポータルザ・グリッド(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)、リクミニゲーム『ライトサイクル』(→P.135)に再挑戦してクリアする(3回目以降)			
加速する空想	イダテンキリン(F、E)、エレキユニコーン(B)、タカイーグル(B)、ツノケラトプス(D)、デンデンカルゴ(C、A)、ドリルサイ(C、A)、ハンサムペガサス(C、A)、マジックラビット(B)、ミミバニー(A)	300	240	150
入手方法	買ショップレベル7以上 宝ソラカントリー・オブ・ザ・マスケティア(モンサンミッシェル：地下) 敵【12か16%】イダテンキリン、エレキユニコーン、マジックラビット、【6%】[基本：ハンサムペガサス] ポータルカントリー・オブ・ザ・マスケティア(33か67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)、リクミニゲーム『ライトサイクル』(→P.135)に再挑戦してクリアする(2回目のみ)			
加速する夢想	アシカジャグラー(B)、イダテンキリン(D、B)、エレキユニコーン(D、C)、ツノケラトプス(C)、ネクッポイ(B)、ハナダワンニャン(C)、ハンサムペガサス(B)	—	800	500
入手方法	買ショップレベル7以上 宝[計3ヵ所]カントリー・オブ・ザ・マスケティア 敵【8%】[レア&通信：イダテンキリン]、[通信：エレキユニコーン] ポータルカントリー・オブ・ザ・マスケティア(33か67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(33か67%)、リク存在しなかった世界(33%) 消滅イダテンキリン、エレキユニコーン 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価5)、シンフォニー・オブ・ソーサリーのダイブモードでAランクを獲得する(ソラとリクのどちらか1回のみ)、リクミニゲーム『ライトサイクル』(→P.135)に再挑戦してクリアする(1回目のみ)			
羽ばたける幻想	アイスペンギン(E)、イイフラワー(E、D、A)、カエルソルジャー(D)、コウモリバット(D)、タツホース(E)、モエロタツホース(F)、ワルフラワー(B)	100	80	50
入手方法	買ショップレベル3以上 宝ソララ・シテ・デ・クローシュ(街) 敵【12か16%】イイフラワー、タカイーグル、タツホース、【6%】[基本：モエロタツホース、ワルフラワー] ポータルラ・シテ・デ・クローシュ(33か67%)、ザ・グリッド(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度B&バトル評価4以上)			
羽ばたける空想	アイスペンギン(D、C)、イイフラワー(B、A)、イダテンキリン(B)、エレキユニコーン(D、B)、オバケゴースト(F)、タカイーグル(B)、タツホース(D、B)、ツノカブト(C)、ナルバード(D、C)、ハサミクワガタ(D)、ハンサムペガサス(E~A)、ヤギサイバー(C)、リュウドラゴン(E)、ワルフラワー(D、A)	400	320	200
入手方法	買ショップレベル8 敵【12か16%】ナルバード、ハンサムペガサス、リュウドラゴン ポータルシンフォニー・オブ・ソーサリー(33か67%)、リク存在しなかった世界(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)			
羽ばたける夢想	アイスペンギン(B)、エレキユニコーン(C)、カエルおうじ(E)、カエルシェフ(A)、ナルバード(C、B)、ハンサムペガサス(C、A)、マジックラビット(B)、ミミバニー(A)、リュウドラゴン(E、D)	—	—	400
入手方法	宝[計3ヵ所]ソラザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイス、リク存在しなかった世界 敵【8%】[レア&通信：ナルバード、ハンサムペガサス]、[レア：リュウドラゴン]、[通信：タカイーグル、タツホース、デンデンカルゴ] ポータルラ・シテ・デ・クローシュ(33か67%)、ザ・グリッド(33%)、プランクスターズ・パラダイス(33%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(33%) 消滅タカイーグル、タツホース、デンデンカルゴ、ナルバード、ハンサムペガサス 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価5)			
躍動する幻想	イイフラワー(E、B)、オバケピエロ(E、B)、クマパンダー(F)、コウモリバット(E、C)、ツノカブト(D)、ネコキャット(D、C)、ハリライオン(E)、ホネフィッシュ(E)、ミミバニー(E、B)、ワンダニャン(E~C)	50	40	25
入手方法	買最初から 宝ソラトラヴァースタウン(植物園)、リクラ・シテ・デ・クローシュ(礼拝堂) 敵【12か16%】ゾウエレファント(※1)、ハナダワンニャン、ワンダニャン、【6%】[基本：アイスペンギン、イイフラワー、コウモリバット、ドリルサイ、ハリライオン] ポータルトラヴァースタウン(33か67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度C&バトル評価4以上)、トラヴァースタウンの2番街でスピリットに関する説明を聞く(Side：ソラでは5個、Side：リクでは3個／→P.90、95)			

※1……Side:ソラのカントリー・オブ・ザ・マスケティアのモンサンミッシェル:地下で、ドリームイーターの集団と戦うとき(→P.170)に高所にいるものだけが落とす

次ページへつづく

INDEX

移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

ドリームピース(つづき)

名前	このアイテムでブリードできるスピリット	購入価格		売却価格
		通常	バーゲン	
躍動する空想	アイスペンギン(C)、カエルソルジャー(C)、ギョライギョ(E~C)、タツホース(C)、ナルバード(D)、ハリライオン(D)、ホネフィッシュ(C)、モエロタツホース(E、C、B)、ヤギホーン(C)	200	160	100
入手方法	買ショップレベル5以上　宝ソラプランクスターズ・パラダイス(サーカス、海の底) 敵【12か16%】アイスペンギン、ギョライギョ、キングダニャン、【8%】[レア：ゾウエレファント、ワンダニャン]、【6%】[基本：ドラゴンモドキ]　ポータルプランクスターズ・パラダイス(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)			
躍動する夢想	アイスペンギン(E、D、B、A)、ギョライギョ(B、A)、キングダニャン(C)、デンデンカルゴ(B)、ドクドクサンショ(B)、ヘビトカゲ(C)	―	400	250
入手方法	買最初から　宝[計3ヵ所]トラヴァースタウン　敵【8%】[レア&通信：アイスペンギン]、[通信：イイフラワー、ギョライギョ、ドラゴンモドキ、ハリライオン、ワンダニャン]　ポータルトラヴァースタウン(33か67%)、ザ・グリッド(33%)、プランクスターズ・パラダイス[SP1か3](33%) 消滅アイスペンギン、イイフラワー、ギョライギョ、ドラゴンモドキ、ハリライオン、ワンダニャン 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価5)			
共鳴する幻想	イイフラワー(D)、オバケゴースト(E)、ガンミフクロウ(E、C)、タツホース(C、B)、タマシープ(D、B)、モエロタツホース(C)、ヤギホーン(E)	100	80	50
入手方法	買ショップレベル3以上　宝[計3ヵ所]ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵【12か16%】ネコキャット、【6%】[基本：タツホース] ポータルラ・シテ・デ・クローシュ(33か67%)、ザ・グリッド(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度B&バトル評価4以上)			
共鳴する空想	アシカジャグラー(B)、オバケゴースト(D)、ゾウエレファント(D)、ネコキャット(E、D、B、A)、ハラグチアヒル(E)、ハンサムペガサス(E、C)、ヤギサイバー(C)、ヤギホーン(B)	400	320	200
入手方法	買ショップレベル8　宝ソラカントリー・オブ・ザ・マスケティア(オペラ座：ホール)、リクシンフォニー・オブ・ソーサリー(雪明かりの森) 敵【12か16%】キバタイガー、ハラグチアヒル、フルーツキャット、【8%】[レア：ネコキャット] ポータルシンフォニー・オブ・ソーサリー(33か67%)、ソラ存在しなかった世界(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)			
共鳴する夢想	キングダニャン(B)、ゾウエレファント(B)、ドラゴンモドキ(B)、ネコキャット(C~A)、ハラグチアヒル(B、A)、マジックラビット(E~C、A)、ワルフラワー(A)	―	800	500
入手方法	買ショップレベル8　宝ソラ存在しなかった世界(夢境の街路)、リク存在しなかった世界(幻想のはじまり)　敵【8%】[レア&通信：ハラグチアヒル]、[通信：ネコキャット、マジックラビット]、【6%】[基本：マジックラビット]　ポータルラ・シテ・デ・クローシュ(33か67%)、ザ・グリッド(33%)、プランクスターズ・パラダイス(33%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(33%) 消滅ネコキャット、ハラグチアヒル、マジックラビット 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価5)			
温柔なる夢想	カエルシェフ(A)、ガンミフクロウ(A)、キングダニャン(必須/C、B)、クマパンダー(A)、ゾウエレファント(E、D)、タマシープ(A)、デンデンカルゴ(A)、ドクドクサンショ(A)、ドリルサイ(A)、ハナダワンニャン(必須/C~A)、ワンダニャン(A、S)	―	―	1000
入手方法	宝ソラプランクスターズ・パラダイス(遊園地)　敵【4%】[通信：キングダニャン、ハナダワンニャン]、【3%】[基本:ハナダワンニャン]　ポータルソラトラヴァースタウン[SP4~6](100%)、ラ・シテ・デ・クローシュ[SP5か6](100%)、ザ・グリッド[SP4~6](100%)　消滅キングダニャン、ハナダワンニャン　他バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価5)			
先鋭なる夢想	キバタイガー(D)、ギョライギョ(A)、タカイーグル(E~B)、ナルバード(B)、ハラグチアヒル(A)、ボウクンレックス(A)、ホネフィッシュ(A)、ボンツビワイルド(B)、ミミバニー(A)、リュウドラゴン(C)	―	―	1000
入手方法	宝リクカントリー・オブ・ザ・マスケティア(オペラ座：バックヤード)　敵【4%】バカンスシール ポータルソラプランクスターズ・パラダイス[SP4~6](100%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア[SP4~6](100%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー[SP4~5](67%) 消滅バカンスシール　他バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価5)			
暴走の夢想	アイスペンギン(A)、ツノケラトプス(B)、ドラゴンモドキ(A)、ドリルサイ(B)、ネクッポイ(必須/C、B)、ハナダワンニャン(A)、ハリライオン(S)、ボウクンレックス(B、A)、ホネフィッシュ(A)、ボンツビワイルド(必須/F、D、B)、ワンダニャン(S)	―	―	1000
入手方法	敵【4%】ネクッポイ　ポータルソラシンフォニー・オブ・ソーサリー[SP6](100%)、存在しなかった世界[SP1~3](SP1は33%、SP2は67%、SP3は100%)　消滅ネクッポイ			

名前	このアイテムでブリードできるスピリット	購入価格 通常	購入価格 バーゲン	売却価格
大いなる夢想	アシカジャグラー(A)、カエルおうじ(A)、カエルソルジャー(A)、クマダダイサーカス(必須/C、B)、タカイーグル(B)、ツノケラトプス(C)、ドリルサイ(A)、ナルバード(D、C)、ハサミクワガタ(A)、ボウクンレックス(D)、リュウドラゴン(B)	—	—	1000
入手方法	宝 ソラ シンフォニー・オブ・ソーサリー(平原) 敵【4%】クマダダイサーカス ポータル リク プランクスターズ・パラダイス[SP4~6](100%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア[SP4~6](100%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー[SP4~5](67%) 消滅 クマダダイサーカス 他 バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価5)			
魅惑の夢想	アシカジャグラー(B)、イイフラワー(A)、オバケピエロ(A)、ガンミフクロウ(A)、コウモリバット(A)、ネコキャット(B、A)、ハリライオン(A)、ヘビトカゲ(A)、マジックラビット(B)、モエロタツホース(A)、ワルフラワー(A)	—	—	1000
入手方法	宝 リク プランクスターズ・パラダイス(モンストロ:食道) 敵【4%】フルーツキャット ポータル リク トラヴァースタウン[SP4~6](100%)、ラ・シテ・デ・クローシュ[SP4~6](100%)、ザ・グリッド[SP4~6](100%) 消滅 フルーツキャット 他 バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価5)			
輝ける夢想	イダテンキリン(B)、オーラライオン(B)、カエルおうじ(必須/E~C、A)、カエルシェフ(A)、キバタイガー(C)、ハナダワンニャン(B)、ハンサムペガサス(A)、ボンツビワイルド(D)、マジックラビット(A)、リュウドラゴン(必須/E~B)	—	—	1000
入手方法	敵【4%】[通信:カエルおうじ、キバタイガー、タイホウカブト] ポータル リク シンフォニー・オブ・ソーサリー[SP6](100%)、存在しなかった世界[SP1~3](SP1は33%、SP2は67%、SP3は100%) 消滅 カエルおうじ、キバタイガー、タイホウカブト			
猛る幻想	カエルシェフ(D)、カエルソルジャー(C)、ガンミフクロウ(B)、クマパンダー(E、B)、コウモリバット(B)、ゾウエレファント(E)、タマシープ(B)、ツノカブト(E)、ドクドクサンショ(C)、ドリルサイ(B)、ハリライオン(必須/E、D、B~S)、ヘビトカゲ(E~B)	50	40	25
入手方法	買 ショップレベル2以上 宝[計3ヵ所]トラヴァースタウン 敵【12か16%】ハリライオン、ヘビトカゲ、【6%】[基本:クマパンダー、ゾウエレファント] ポータル トラヴァースタウン(33か67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度C&バトル評価4以上)			
猛る空想	アイスペンギン(B)、カエルシェフ(C)、クマパンダー(D、A)、ツノカブト(B)、ツノケラトプス(E)、ドリルサイ(D)、ヘビトカゲ(C、A)、ミミバニー(F~D)	400	320	200
入手方法	買 ショップレベル8 宝 リク シンフォニー・オブ・ソーサリー(月光の森)、存在しなかった世界(虚実を紡ぐ回廊) 敵【12か16%】オーラライオン、クマダダイサーカス、ネクッポイ、ミミバニー、【8%】[レア:ドリルサイ]、【6%】[基本:ツノケラトプス] ポータル シンフォニー・オブ・ソーサリー(33か67%)、存在しなかった世界(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)			
猛る夢想	エレキユニコーン(C)、オーラライオン(D、B)、キバタイガー(C)、クマダダイサーカス(C)、ツノカブト(A)、ツノケラトプス(C)、ドリルサイ(B)、ハサミクワガタ(B)、ボウクンレックス(D)、マジックラビット(A)、ミミバニー(B、A)	—	800	500
入手方法	買 ショップレベル8 宝[計3ヵ所]シンフォニー・オブ・ソーサリー 敵【8%】[レア&通信:ミミバニー]、[レア:オーラライオン]、[通信:ツノケラトプス]、【6%】[基本:オーラライオン、キバタイガー、ボウクンレックス] ポータル シンフォニー・オブ・ソーサリー(33か67%)、存在しなかった世界(33%) 消滅 ツノケラトプス、ミミバニー 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価5)			
凶暴な夢想	オーラライオン(C)、キバタイガー(D、B)、ボウクンレックス(B)	2000	1600	1000
入手方法	買 ショップレベル8 宝 ソラ 存在しなかった世界(夢境の街路) 敵【4%】[レア&通信:ボウクンレックス]、[通信:オーラライオン、ボンツビワイルド、リュウドラゴン]、【3%】[基本:ボンツビワイルド、リュウドラゴン] ポータル シンフォニー・オブ・ソーサリー[Side:ソラはSP1~5/Side:リクはSP4~5](33%)、存在しなかった世界(33%) 消滅 オーラライオン、ボウクンレックス、ボンツビワイルド、リュウドラゴン 他 バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価5)			
直向きな幻想	イダテンキリン(F)、ギョライギョ(E、C)、デンデンカルゴ(D)、ヘビトカゲ(E、C)、ホネフィッシュ(C)	100	80	50
入手方法	買 ショップレベル3以上 宝 ソラ ラ・シテ・デ・クローシュ(郊外)、リク ザ・グリッド(レクティファイア:2F) 敵【12か16%】ゾウエレファント(※1)、ツノカブト、ドリルサイ、ヤギサイバー、【6%】[基本:カエルソルジャー] ポータル ザ・グリッド(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度B&バトル評価4以上)			
直向きな空想	イダテンキリン(E、D)、カエルおうじ(D)、カエルシェフ(E、D)、カエルソルジャー(E~C)、ギョライギョ(B)、ツノカブト(E~A)、ハサミクワガタ(D、B)、ヤギサイバー(F~D)	200	160	100
入手方法	買 ショップレベル5以上 敵【12か16%】カエルおうじ(※2)、カエルソルジャー、タイホウカブト、【8%】[レア:ツノカブト]、【6%】[基本:ホネフィッシュ] ポータル プランクスターズ・パラダイス(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)			

※1……Side:ソラのカントリー・オブ・ザ・マスケティアのモンサンミッシェル:地下で、ドリームイーターの集団と戦うとき(→P.170)に高所にいるものだけは落とさない(かわりに躍動する幻想を落とす)
※2……挑戦を待つカエルおうじ(→P.405)は落とさない

次ページへつづく

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
タイプモード
冒険のアドバイス

ドリームピース(つづき)

名前	このアイテムでブリードできるスピリット	購入価格		売却価格
		通常	バーゲン	
直向きな夢想	オーラライオン(D、C)、カエルおうじ(C)、カエルソルジャー(B、A)、キバタイガー(B)、タカイーグル(C)、ツノカブト(B、A)、ドリルサイ(D〜B)、ネクッボイ(C)、ホネフィッシュ(A)、ボンツビワイルド(F)、ヤギサイバー(C、B)	—	640	400
入手方法	買 ショップレベル3以上 宝 [計3ヵ所]ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵【8%】[通信：カエルソルジャー、ゾウエレファント、ツノカブト、ドリルサイ、ヤギサイバー] ポータル ラ・シテ・デ・クローシュ(33か67%)、ザ・グリッド(33%)、プランクスターズ・パラダイス(33%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(33か67%) 消滅 カエルソルジャー、ゾウエレファント、ツノカブト、ドリルサイ、ヤギサイバー 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価5)			
冷徹なる幻想	カエルソルジャー(E、B)、デンデンカルゴ(E、C)、ヤギサイバー(E、C)、ヤギホーン(E〜B)	50	40	25
入手方法	買 ショップレベル2以上 敵【12か16%】ヤギホーン、【6%】[基本：ギョライギョ、タマシープ、デンデンカルゴ、ハサミクワガタ、ヤギサイバー] ポータル トラヴァースタウン(33か67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度C&バトル評価4以上)			
冷徹なる空想	タカイーグル(D、C)、ツノカブト(B)、ハサミクワガタ(E、D)、モエロタツホース(F、E)、ヤギサイバー(D、B)、ヤギホーン(B)	300	240	150
入手方法	買 ショップレベル7以上 敵【12か16%】ハサミクワガタ、モエロタツホース ポータル カントリー・オブ・ザ・マスケティア(33か67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)			
冷徹なる夢想	エレキユニコーン(C)、ツノケラトプス(E〜B)、ハサミクワガタ(D、A)、モエロタツホース(B、A)	300	240	150
入手方法	買 ショップレベル7以上 敵【12か16%】ツノケラトプス、ボンツビワイルド、【8%】[通信：ハサミクワガタ、モエロタツホース] ポータル カントリー・オブ・ザ・マスケティア(33か67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(33か67%)、ソラ 存在しなかった世界(33%) 消滅 ハサミクワガタ、モエロタツホース 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)			
情熱の幻想	オバケピエロ(C)、タマシープ(E〜B)、デンデンカルゴ(C)、ドクドクサンショ(E)、ハリライオン(B)、ワンダニャン(E、B)	50	40	25
入手方法	買 最初から 敵【12か16%】クマパンダー、タマシープ、【6%】[基本：アシカジャグラー、タカイーグル、ヤギホーン、ワンダニャン] ポータル トラヴァースタウン(33か67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度C&バトル評価4以上)、ソラ トラヴァースタウンの2番街でスピリットに関する説明を聞く(3個／→P.90)			
情熱の空想	オバケピエロ(E)、クマパンダー(F〜D)、タマシープ(B、A)、ドクドクサンショ(B)、ドラゴンモドキ(E)、ハラグチアヒル(E、B)、ヤギホーン(D)、ワンダニャン(D、B、A)	200	160	100
入手方法	買 ショップレベル5以上 敵【12か16%】アシカジャグラー、オバケピエロ、バカンスシール、【8%】[レア：クマパンダー、タマシープ、ヤギホーン]、【6%】[基本：カエルおうじ(※1)、ナルバード] ポータル プランクスターズ・パラダイス(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)			
情熱の夢想	アイスペンギン(B)、アシカジャグラー(D〜A)、オバケピエロ(B、A)、クマパンダー(B、A)、ツノケラトプス(C)、ドリルサイ(A)、ヤギホーン(B)、ワンダニャン(C)	—	400	250
入手方法	買 ショップレベル2以上 宝 [計3ヵ所]トラヴァースタウン 敵【8%】[レア&通信：アシカジャグラー]、[通信：オバケピエロ、クマパンダー、タマシープ、ヘビトカゲ、ヤギホーン] ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、ザ・グリッド(33%)、プランクスターズ・パラダイス[SP1か3](33%) 消滅 アシカジャグラー、オバケピエロ、クマパンダー、タマシープ、ヘビトカゲ、ヤギホーン 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価5)			
悩める幻想	カエルシェフ(F)、ガンミフクロウ(D)、ギョライギョ(D)、コウモリバット(E、D、B)、タカイーグル(E)、タマシープ(E)、ドクドクサンショ(E〜C)、ネコキャット(E)、マジックラビット(D)、ミミバニー(F)	50	40	25
入手方法	買 最初から 敵【12か16%】コウモリバット、【6%】[基本：オバケゴースト、ガンミフクロウ、ドクドクサンショ、ネコキャット、ヘビトカゲ] ポータル リク トラヴァースタウン(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度C&バトル評価4以上)、リク トラヴァースタウンの2番街でスピリットに関する説明を聞く(5個／→P.95)			
悩める空想	ギョライギョ(C)、コウモリバット(C、A)、デンデンカルゴ(B)、ドクドクサンショ(B、A)、マジックラビット(C)、ワルフラワー(D〜B)	100	80	50
入手方法	買 ショップレベル3以上 宝 [計3ヵ所]ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵【12か16%】ドクドクサンショ、ワルフラワー ポータル ラ・シテ・デ・クローシュ(33か67%)、ザ・グリッド(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度B&バトル評価4以上)			

※1……挑戦を待つカエルおうじ(→P.405)は落とさない

名前	このアイテムでブリードできるスピリット	購入価格		売却価格
		通常	バーゲン	
悩める夢想	イイフラワー(A)、オバケゴースト(B)、ガンミフクロウ(B、A)、ゾウエレファント(D、B)、ツノカブト(A)、ヘビトカゲ(B)、マジックラビット(B)、ワルフラワー(B、A)	──	400	250
入手方法	買ショップレベル2以上　宝[計3ヵ所]トラヴァースタウン　敵【8%】[レア&通信：オバケゴースト]、[通信：コウモリバット、ドクドクサンショ、ワルフラワー]　ポータルトラヴァースタウン(33か67%)、ザ・グリッド(33%)、プランクスターズ・パラダイス[SP1か3](33%) 消滅オバケゴースト、コウモリバット、ドクドクサンショ、ワルフラワー 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価5)			
不思議な幻想	ガンミフクロウ(E、D)、タツホース(E、D)、タマシープ(C)、デンデンカルゴ(C)、ドクドクサンショ(D)、ワルフラワー(C)	150	120	75
入手方法	買ショップレベル4以上　宝[計3ヵ所]ザ・グリッド　敵【12か16%】ガンミフクロウ、【6%】[基本：オバケピエロ、カエルシェフ]　ポータルザ・グリッド(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)			
不思議な空想	アシカジャグラー(D)、カエルシェフ(F、E、C、A)、ガンミフクロウ(C、A)、ギョライギョ(C)、ドクドクサンショ(C)、ホネフィッシュ(E、C、A)、ワルフラワー(B)	300	240	150
入手方法	買ショップレベル7以上 敵【12か16%】カエルシェフ、ボウクンレックス、ホネフィッシュ、【6%】[基本：ハラグチアヒル] ポータルカントリー・オブ・ザ・マスケティア(33か67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)			
不思議な夢想	アシカジャグラー(C)、オーラライオン(B)、オバケゴースト(必須／F～D、B)、クマダダイサーカス(B)、ドラゴンモドキ(必須／E、B、A)、ネコキャット(B)、マジックラビット(B、A)	400	320	200
入手方法	買ショップレベル8　宝ソラ存在しなかった世界(歪みに満ちた街)、リク存在しなかった世界(混沌を見下ろす場所)　敵【12か16%】オバケゴースト、ドラゴンモドキ、【8%】[通信：カエルシェフ、ガンミフクロウ、ホネフィッシュ]　ポータル存在しなかった世界(67%) 消滅カエルシェフ、ガンミフクロウ、ホネフィッシュ 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)			

アイテムメモワール 「～夢想」のドリームピースを集める方法

名前の最後に「夢想」がつくドリームピースは、手に入れるのが難しいかわりに、強いスピリットを生み出すのに役立つ。モーグリショップで買うか、ドロップをくり返しつつスペシャルポータルをクリアする方法なら比較的入手しやすいので、右の表を参考にして集めよう。なお、すれちがい通信で受信したバトルポータルに現れる敵スピリットは、倒したときに4～8%の確率で特定の「～夢想」を落とす(※2)。受信したバトルポータルに目当てのアイテムを落とす敵がいたら、何度もアクセスして倒すのも手だ。



モーグリショップやスペシャルポータルでの「～夢想」の入手に関するデータ

※「購入価格」が緑色のものはバーゲンデーでのみ購入できる(価格もそのときのもの)
※◎○▲……入手できる(◎>○>▲の順で手に入る可能性が高い)、
　×……入手できない。赤い記号はSide：ソラ、青い記号はSide：リクの場合

ドリームピース	モーグリショップ		入手可能なスペシャルポータルがあるワールド						
	購入価格	必要なショップレベル	トラヴァースタウン	ラ・シテ・デ・クローシュ	ザ・グリッド	プランクスターズ・パラダイス	カントリー・オブ・ザ・マスケティア	シンフォニー・オブ・ソーサリー	存在しなかった世界
加速する夢想	800	7	×	×	×	×	◎○	▲○	×
羽ばたける夢想	──	─	×	○	○	▲	×	×	×
躍動する夢想	400	1	○	×	×	▲	×	×	×
共鳴する夢想	800	8	×	○	○	▲	×	×	×
温柔なる夢想	──	─	◎×	○×	◎×	×	×	×	×
先鋭なる夢想	──	─	×	×	×	◎×	◎×	○×	×
暴走の夢想	──	─	×	×	×	×	×	○×	◎×
大いなる夢想	──	─	×	×	×	×◎	×◎	×○	×
魅惑の夢想	──	─	×◎	×◎	×◎	×	×	×	×
輝ける夢想	──	─	×	×	×	×	×	×○	×◎
猛る夢想	800	8	×	×	×	×	×	▲○	▲
凶暴な夢想	2000	8	×	×	×	×	×	◎▲	○
直向きな夢想	640	3	×	○	○	▲	×	×	×
冷徹なる夢想	300	7	×	×	×	×	○◎	▲○	×
情熱の夢想	400	2	○	×	×	▲	×	×	×
悩める夢想	400	2	○	×	×	▲	×	×	×
不思議な夢想	400	8	×	×	×	×	×	×	×

※2……各スピリットが落とす「～夢想」は、P.243～293にある「消滅時に残すドリームピース」と同じ

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

トレーニングトイ

名前	解説	購入価格 通常	購入価格 バーゲン	売却価格
お菓子				
コンペイトウ	スピリットに食べさせると、たまに最大HPか攻撃力が上がる	30	24	15
入手方法	買 最初から メダル 40メダル 宝 [計12ヵ所]トラヴァースタウン、ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵 【3%】クマダダイサーカス、クマパンダー、ドリルサイ、ヤギサイバー、ヤギホーン ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、ラ・シテ・デ・クローシュ(67%)、ザ・グリッド(67%)、プランクスターズ・パラダイス(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価3以上)、「すれちがった人数」が1～4人のフレンドポータルを呼びもどす			
ガードクッキー	スピリットに食べさせると、たまに最大HPか防御力が上がる	30	24	15
入手方法	買 最初から メダル 40メダル 宝 [計12ヵ所]トラヴァースタウン、ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵 【3%】ゾウエレファント、タイホウカブト、タマシープ、ツノカブト、デンデンカルゴ、ネコキャット、ハリライオン、フルーツキャット ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、ラ・シテ・デ・クローシュ(67%)、ザ・グリッド(67%)、プランクスターズ・パラダイス(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価3以上)、「すれちがった人数」が1～4人のフレンドポータルを呼びもどす			
レジストチョコ	スピリットに食べさせると、たまに最大HPか属性耐性が上がる	30	24	15
入手方法	買 最初から メダル 40メダル 宝 [計13ヵ所]トラヴァースタウン、ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵 【3%】イイフラワー、コウモリバット、タカイーグル、ドクドクサンショ、ネクッポイ、ヘビトカゲ ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、ラ・シテ・デ・クローシュ(67%)、ザ・グリッド(67%)、プランクスターズ・パラダイス(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価3以上)、「すれちがった人数」が1～4人のフレンドポータルを呼びもどす			
マジックアイス	スピリットに食べさせると、たまに最大HPか魔法力が上がる	30	24	15
入手方法	買 最初から メダル 40メダル 宝 [計12ヵ所]トラヴァースタウン、ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵 【3%】ガンミフクロウ、キングダニャン、ハナダワンニャン、ワルフラワー、ワンダニャン ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、ラ・シテ・デ・クローシュ(67%)、ザ・グリッド(67%)、プランクスターズ・パラダイス(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価3以上)、「すれちがった人数」が1～4人のフレンドポータルを呼びもどす			
スペシャルケーキ	スピリットに食べさせると、高確率で何らかのステータスが上がる	—	—	120
入手方法	メダル 300メダル(ショップレベル8) 宝 [計18ヵ所]全ワールド ポータル すべて(バトルポータルは33%、スペシャルポータルは67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価5)、「すれちがった人数」が1人以上のフレンドポータルを呼びもどす、スピリットとの触れ合いでカエルシェフ(→P.252)にスペシャルケーキ以外のお菓子を与える(※1)			
コンペイトウ2	コンペイトウの強化版。最大HPか攻撃力をより高くまで上げられる	120	96	60
入手方法	買 ショップレベル4以上 メダル 100メダル(ショップレベル4以上) 宝 [計10ヵ所]計4ワールド(※2) 敵 【3%】アシカジャグラー、イダテンキリン、オーラライオン、ツノケラトプス、ナルバード、バカンスシール ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、プランクスターズ・パラダイス(33%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が3人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
ガードクッキー2	ガードクッキーの強化版。最大HPか防御力をより高くまで上げられる	120	96	60
入手方法	買 ショップレベル4以上 メダル 100メダル(ショップレベル4以上) 宝 [計10ヵ所]計4ワールド(※2) 敵 【3%】タツホース、ハサミクワガタ、ボウクンレックス ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、プランクスターズ・パラダイス(33%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が3人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
レジストチョコ2	レジストチョコの強化版。最大HPか属性耐性をより高くまで上げられる	120	96	60
入手方法	買 ショップレベル4以上 メダル 100メダル(ショップレベル4以上) 宝 [計8ヵ所]計4ワールド(※2) 敵 【3%】カエルソルジャー、ギョライギョ、ホネフィッシュ、ミミバニー ポータル トラヴァースタウン(33か67%)、プランクスターズ・パラダイス(33%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が3人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
マジックアイス2	マジックアイスの強化版。最大HPか魔法力をより高くまで上げられる	120	96	60
入手方法	買 ショップレベル4以上 メダル 100メダル(ショップレベル4以上) 宝 [計9ヵ所]計4ワールド(※2) 敵 【3%】アイスペンギン、オバケピエロ、カエルシェフ、ハラグチアヒル、モエロタツホース ポータル プランクスターズ・パラダイス(33%)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(67%)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(33%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度AかB&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が3人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
コンペイトウ3	コンペイトウ2の強化版。最大HPか攻撃力を上限まで上げられる	—	192	120
入手方法	買 ショップレベル7以上 メダル 200メダル(ショップレベル7以上) 宝 [計6ヵ所]カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリー、存在しなかった世界 敵 【3%】キバタイガー、リュウドラゴン ポータル シンフォニー・オブ・ソーサリー(33%)、ソラ 存在しなかった世界(67%) 他 トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が5人以上のフレンドポータルを呼びもどす			

※1……食べようとしたお菓子を6%の確率でスペシャルケーキに作りかえる。すぐにスピリット画面を閉じれば回収することが可能
※2……ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイス、カントリー・オブ・ザ・マスケティア

名前	解説	購入価格		売却価格
		通常	バーゲン	
ガードクッキー3	ガードクッキー2の強化版。最大HPか防御力を上限まで上げられる	──	192	120
入手方法	買ショップレベル7以上 メダル200メダル(ショップレベル7以上) 宝[計5ヵ所]カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリー、存在しなかった世界 敵【3%】エレキユニコーン、ボンツビワイルド ポータルシンフォニー・オブ・ソーサリー(33%)、ソラ存在しなかった世界(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が5人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
レジストチョコ3	レジストチョコ2の強化版。最大HPか属性耐性を上限まで上げられる	──	192	120
入手方法	買ショップレベル7以上 メダル200メダル(ショップレベル7以上) 宝[計6ヵ所]カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリー、存在しなかった世界 敵【3%】オバケゴースト、カエルおうじ(※3)、マジックラビット ポータルシンフォニー・オブ・ソーサリー(33%)、リク存在しなかった世界(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が5人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
マジックアイス3	マジックアイス2の強化版。最大HPか魔法力を上限まで上げられる	──	192	120
入手方法	買ショップレベル7以上 メダル200メダル(ショップレベル7以上) 宝[計6ヵ所]カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリー、存在しなかった世界 敵【3%】ドラゴンモドキ、ハンサムペガサス ポータルシンフォニー・オブ・ソーサリー(33%)、存在しなかった世界(67%) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(難易度A&バトル評価4以上)、「すれちがった人数」が5人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
おもちゃ				
バルーン	トレーニングでスピリットの相性レベルなどを上げられる(→P.232)	80	64	40
入手方法	買最初から メダル50メダル 宝[計18ヵ所]シンフォニー・オブ・ソーサリー以外 敵【1%】オバケゴーストなど13種類 ドロップ20DP(最初から) 他トレジャーゴーグルで探す			
ウインドミル	(効果なし)	──	──	──
入手方法	他「すれちがった人数」が1人以上のフレンドポータルを呼びもどす			
トレジャーゴーグル	トレーニングでマニーやアイテムを発見できる(→P.234)	──	──	40
入手方法	宝[計14ヵ所]全ワールド 敵【1%】アシカジャグラーなど15種類 ポータルすべてのスペシャルポータル(33%) ドロップ30DP(ショップレベル3以上) 他「すれちがった人数」が1人以上のフレンドポータルを呼びもどす、ザ・グリッドのダイブモードでAランクを獲得する(1回のみ)			
ウォーターバレル	トレーニングでスピリットのリンクポイントなどを得られる(→P.233)	80	64	40
入手方法	買最初から メダル50メダル 宝[計14ヵ所]全ワールド 敵【1%】カエルおうじ(※3)、タツホース、ドリルサイ、ハリライオン、ホネフィッシュ ドロップ20DP(ショップレベル3以上) 他トレジャーゴーグルで探す、「すれちがった人数」が1人以上のフレンドポータルを呼びもどす、ラ・シテ・デ・クローシュのダイブモードでAランクを獲得する(ソラとリクのどちらか1回のみ)			
ペイントガン ※各種のペイントガンは、モーグリショップやメダルショップでの入手をのぞけば10個ずつ手に入る				
ペイントガン・赤	スピリットの身体の一部を少しずつ赤く染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソラトラヴァースタウン(ポストオフィス)、ラ・シテ・デ・クローシュ(橋)、リクシンフォニー・オブ・ソーサリー(金色の森) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2以下)			
ペイントガン・青	スピリットの身体の一部を少しずつ青く染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソラカントリー・オブ・ザ・マスケティア(海岸)、リクプランクスターズ・パラダイス(モンストロ:口) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2以下)			
ペイントガン・緑	スピリットの身体の一部を少しずつ緑に染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソラザ・グリッド(レクティファイア:2F)、リクトラヴァースタウン(植物園)、シンフォニー・オブ・ソーサリー(月光の森) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2以下)			
ペイントガン・黄	スピリットの身体の一部を少しずつ黄色く染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソラプランクスターズ・パラダイス(遊園地)、リクラ・シテ・デ・クローシュ(礼拝堂) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2以下)			
ペイントガン・白	スピリットの身体の一部を少しずつ白く染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソラシンフォニー・オブ・ソーサリー(雲路)、リクザ・グリッド(ソーラーセイラー) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2)			
ペイントガン・黒	スピリットの身体の一部を少しずつ黒く染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソラザ・グリッド(地下ドック)、リクザ・グリッド(ポータル:エントランス)、存在しなかった世界(混沌を見下ろす場所) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2)			
ペイントガン・紫	スピリットの身体の一部を少しずつ紫に染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソララ・シテ・デ・クローシュ(地下道)、リクラ・シテ・デ・クローシュ(郊外) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2以下)			
ペイントガン・水色	スピリットの身体の一部を少しずつ水色に染める	10	8	5
入手方法	買最初から メダル5メダル 宝ソラプランクスターズ・パラダイス(海中の道)、カントリー・オブ・ザ・マスケティア(銃士隊訓練所)、リクトラヴァースタウン(裏通り) 他トレジャーゴーグルで探す、バトルポータルを呼びもどす(バトル評価2以下)			

※3……挑戦を待つカエルおうじ(→P.405)は落とさない

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



モーグリショップ

用語解説 モーグリショップ

モーグリがやっているお店。コマンドやアイテムをマニーで売買できる。トラヴァースタウン：4番街には、フリックラッシュで手に入るメダルで買い物が行なえる「メダルショップ」も登場(→P.315)。

モーグリショップの利用方法

ワンポイント モーグリショップは、店主のモーグリに話しかけるだけで利用できる。

モーグリショップの特徴

- モーグリショップを利用できるのは、リクがはじめてドロップしたあとから
- バトル中やリンクポータルにアクセス中は、モーグリの姿が消えて利用できない
- バーゲンデー(→P.17)のときは、全商品を20%安く買える(売却価格は変わらない)。また、バーゲンデーにしか買えない商品もある

モーグリショップの外見

トラヴァースタウン



トラヴァースタウン以外



モーグリショップがある場所

※○……利用できる、×……利用できない

ワールド	エリア	ソラ	リク
トラヴァースタウン	1番街	○	○
	4番街	○	○
ラ・シテ・デ・クローシュ	街	○	○
	奇跡の法廷	○	×
ザ・グリッド	街	○	○
	レクティファイア：2F	○	○
プランクスターズ・パラダイス	遊園地	○	×
	海の底	○	×
	モンストロ：口	×	○
カントリー・オブ・ザ・マスケティア	銃士隊訓練所	○	×
	オペラ座：ロビー	○	○
シンフォニー・オブ・ソーサリー	塔：魔法使いの部屋	○	○
存在しなかった世界	夢境の街路	○	×
	凶夢の深淵	○	×
	幻想のはじまり	×	○
	混沌を見下ろす場所	×	○
	記憶の摩天楼	×	○

チェック
- 持っているものを売るとき、売れないものはリストに表示されない
- アクションコマンドは、そのコマンドの所持数が0個になるような売りかたはできない

物語を進めると買える商品が増えていく

モーグリショップで売っている商品は、画面には表示されない「ショップレベル」によって決まる。ショップレベルは最初は1で、ワールドをひとつクリアするごとに1ずつ上昇していく(右の表を参照)。ショップレベルが同じなら、売っている商品はどのワールドでも共通だが、Side：ソラとSide：リクではショップレベルが独立して決まるため、ドロップするとショップレベルが変わる(=売っている商品が変わる)可能性がある点には注意しよう。

各ショップレベルになる条件

ショップレベル	そのショップレベルになる条件
1	初期状態
2	トラヴァースタウンをクリア
3	ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイスのうち1ヵ所をクリア
4	上記のうち2ヵ所をクリア
5	上記の3ヵ所をすべてクリア
6	トラヴァースタウン(再訪)をクリア
7	カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリーのうち1ヵ所をクリア
8	上記の2ヵ所をともにクリア

チェック
- ショップレベルは、ドロップボーナスで入手できるコマンドやアイテム(→P.15)、メダルショップの品ぞろえ(→P.315)、トレジャーゴーグルで手に入るもの(→P.235)にも影響する

モーグリショップ商品リスト

※バーゲンデーにしか購入できないものは赤い文字や記号で記載　※「●」がついているショップレベルから購入可能になる

名前	購入価格 通常	購入価格 バーゲンデー	1	2	3	4	5	6	7	8
エリアルブレイク	100	80	●							
ブリザドブレード	400	320				●				
ファイナルブレイク	1000	800							●	
スパークダイヴ	200	160			●					
スライドダッシュ	—	120	●							
サンダーダッシュ	—	480					●			
ソニックレイヴ	2200	1760								●
ストライクレイド	200	160			●					
サークルレイド	—	960					●			
エリアルスラム	800	640						●		
グラビデストライク	600	480					●			
コンフュストライク	400	320				●				
トルネドストライク	1500	1200							●	
レインボウウインド	—	1200								●
タイムストーム	800	640						●		
アイスブレイカー	1000	800								●
マグネスパイラル	—	1440								●
マグネクラッシュ	1000	800							●	
ファイア	100	80	●							
ファイラ	400	320					●			
ファイガ	1000	800							●	
ブリザド	100	80	●							
ブリザラ	400	320					●			
ブリザガ	1000	800							●	
サンダー	—	120	●							
サンダラ	—	480					●			
サンダガ	—	1200							●	
ケアル	100	80		●						
ケアルラ	600	480						●		
ケアルガ	1000	800								●
エスナ	200	160				●				
ゼログラビデ	200	160			●					
ゼログラビラ	600	480						●		
ゼログラビガ	1000	800								●
ゼログラビガン	—	1440								●
バルーン(コマンド)	—	240	●							
バルーンラ	—	720					●			
スパーク	200	160			●					
スパークラ	800	640						●		
スパークガ	—	1600								●
タイムボム	—	360	●							
コンフュ	200	160		●						
バインド	400	320				●				
ポイズン	400	320			●					
スロウ	200	160		●						
スリプル	100	80	●							
スリプラ	300	240					●			
ポーション	20	16	●							
ハイポーション	40	32		●						
メガポーション	100	80					●			
モーニングベル	40	32		●						
オールキュア	50	40		●						
エリクサー	—	2400	●							
ソニックスライド	300	240					●			
ウェークガード	400	320						●		
リンクガード	500	400								●
リベンジオーラ	400	320						●		
リベンジレイド	400	320							●	
リベンジブラスト	400	320							●	
エアリカバリー	400	320						●		
スピンスライド	400	320							●	
クレセントスライド	400	320							●	
加速する幻想	150	120				●				
加速する空想	300	240							●	

名前	購入価格 通常	購入価格 バーゲンデー	1	2	3	4	5	6	7	8
加速する夢想	—	800							●	
羽ばたける幻想	100	80			●					
羽ばたける空想	400	320								●
躍動する幻想	50	40	●							
躍動する空想	200	160					●			
躍動する夢想	—	400	●							
共鳴する幻想	100	80			●					
共鳴する空想	400	320								●
共鳴する夢想	—	800								●
猛る幻想	50	40		●						
猛る空想	400	320								●
猛る夢想	—	800								●
凶暴な夢想	2000	1600								●
直向きな幻想	100	80			●					
直向きな空想	200	160					●			
直向きな夢想	—	640			●					
冷徹なる幻想	50	40		●						
冷徹なる空想	300	240							●	
冷徹なる夢想	300	240							●	
情熱の幻想	50	40	●							
情熱の空想	200	160					●			
情熱の夢想	—	400		●						
悩める幻想	50	40	●							
悩める空想	100	80			●					
悩める夢想	—	400		●						
不思議な幻想	150	120				●				
不思議な空想	300	240							●	
不思議な夢想	400	320								●
タマシープのレシピ	50	40			●					
ハリライオンのレシピ	50	40	●							
ヘビトカゲのレシピ	50	40	●							
ギョライギョのレシピ	100	80		●						
ネコキャットのレシピ	200	160				●				
アイスペンギンのレシピ	200	160						●		
デンデンカルゴのレシピ	100	80			●					
ツノカブトのレシピ	200	160				●				
ナルバードのレシピ	300	240							●	
ホネフィッシュのレシピ	100	80					●			
モエロタツホースのレシピ	100	80					●			
ワルフラワーのレシピ	200	160			●					
ミミバニーのレシピ	100	80						●		
オーラライオンのレシピ	500	400								●
コンペイトウ	30	24	●							
ガードクッキー	30	24	●							
レジストチョコ	30	24	●							
マジックアイス	30	24	●							
コンペイトウ2	120	96				●				
ガードクッキー2	120	96				●				
レジストチョコ2	120	96				●				
マジックアイス2	120	96				●				
コンペイトウ3	—	192							●	
ガードクッキー3	—	192							●	
レジストチョコ3	—	192							●	
マジックアイス3	—	192							●	
バルーン(アイテム)	80	64	●							
ウォーターバレル	80	64	●							
ペイントガン・赤	10	8	●							
ペイントガン・青	10	8	●							
ペイントガン・緑	10	8	●							
ペイントガン・黄	10	8	●							
ペイントガン・白	10	8	●							
ペイントガン・黒	10	8	●							
ペイントガン・紫	10	8	●							
ペイントガン・水色	10	8	●							

※各レシピは1個しか買えず、買うと商品のリストから消える

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

ゲームシステム16

プライス ▶ アイテム ▶ モーグリショップ ▶ リンクポータル (NOW) ▶ ダイブモード (NEXT) ▶ 冒険のアドバイス



リンクポータル

用語解説 リンクポータル

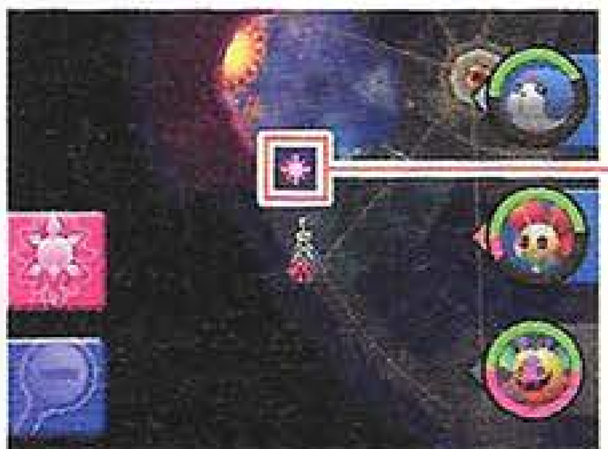
ほかの世界とつながる玄関口。略して「ポータル」とも言う。リンクポータルにアクセスすると、ほかの世界からスピリットが送りこまれてきて、対決したり一緒に戦ってもらったりできる。

リンクポータルへのアクセス方法

ワンポイント リンクポータルにアクセスするには、タッチ操作が必要(ボタン操作ではアクセスできない)。

リンクポータルには、「バトルポータル」「フレンドポータル」「スペシャルポータル」「シークレットポータル」という4つの種類がある。性質はそれぞれ異なるが(詳細は以降のページを参照)、アクセスするときの手順は下記のように共通だ。なお、リンクポータルにアクセス可能になるのは、Side：リクのトラヴァースタウン訪問後からとなっている。

リンクポータルにアクセスするときの手順



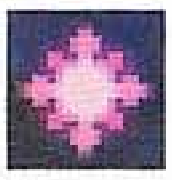
リンクポータルに近づく



フキダシにタッチする



リンクポータルがある場所は、下画面のナビマップに専用のマークで示される(上画面には何も表示されない)。なお、下記の状況ではリンクポータルにアクセスできない。



アクセスできない状況

ポータルの種類	アクセスできない状況
バトルポータル、スペシャルポータル、シークレットポータル	バトル中
フレンドポータル	シークレットポータル以外のポータルにアクセス中

ナビマップをズームインしているときのみ、下画面にリンクポータルの情報を示すフキダシが表示される(下記参照)。

青：バトルポータル →P.59



ピンク：フレンドポータル →P.60



赤：スペシャルポータル →P.60



黒：シークレットポータル →P.61



操作キャラクターが地上にいる状態でフキダシにタッチすると、上画面にリンクポータルの情報が表示される。そのときに、下画面の確認に「はい」と答えれば、リンクポータルにアクセス可能。

チェック
- ナビマップ上でリンクポータルと重なっていても、操作キャラクターが立っている場所とリンクポータルがある場所の高さが大きくちがうときや、ナビマップをズームアウトしているときは、フキダシが表示されずアクセスできない

バトルポータル

ワンポイント スピリットが敵として出現し、それらのスピリットを全滅させればクリアとなる。

1 ボーナス条件やバトルランクを確認



⬆下画面のフキダシにタッチすると、上画面にボーナス条件(下の表を参照)などが表示される。バトルランク(BATTLE RANK)は難易度の目安で、★の数が多いほど、出現するスピリットが手ごわい。

2 スピリットと戦う



⬆下画面の確認に「はい」と答えると、敵スピリットが出現してバトルになる。上画面の右上(敵のHPゲージの上)にはボーナス条件の達成状況が表示され、現れた敵をすべて倒せば、そのポータルはクリア。

3 ごほうびを入手



⬆バトルポータルをクリアすると、ごほうびとしてドロップポイントとアイテムが手に入る。ボーナス条件を満たして勝った場合、追加のごほうびも入手可能。なお、クリアしたバトルポータルは消滅する。

バトルポータルのボーナス条件

名前	「1回」とカウントされる条件
リンク攻撃を10回以上当てよう！	リンク攻撃を敵に当てる(ひとつの技が2回以上ヒットすれば、その回数だけカウントされる)
フリーフローアタックで3回以上ダメージを与えよう！	フリーフローアタックを敵に当てる(ひとつの技が2回以上ヒットしても、1回としかカウントされない)
ガードで攻撃を3回以上防ごう！	ガードを成功させる
カウンター攻撃を3回以上発動させよう！	『エアリカバリー』以外のカウンターコマンド(※1)を使用する(ヒットしなくても1回とカウントされる)
ダメージを3回以上受けないようにしよう！	操作キャラクターが攻撃を受ける
20秒以内に敵をすべて倒そう！	—
Ⓧによるコマンドを使わずに敵をすべて倒そう！(※2)	—

※1……リベンジラッシュ、リベンジオーラ、リベンジレイド、リベンジブラスト、スピンスライド、クレセントスライド、スティープクライム、ラピッドディセント、シャドウストライク

※2……デッキコマンドを使用すると失敗。リアリティシフトやリンク攻撃を発動するときにXボタンを押しても、失敗にはならない

ボーナス条件の失敗



⬆バトルの途中でボーナス条件を満たせなくなってしまうと、上画面の上部に「BONUS FAILED！」と表示される。この表示が出ても、ボーナスプライズが獲得できないだけで、リンクポータルのクリアは可能。



バトルポータルのごほうび



▶ **クリアポイント**

ごほうびのドロップポイント。入手量はポータルごとに決まっており、「獲得ドロッププライズ数」に加算される。なお、それとは別に、クリアしたポータル1個につき10DPを入手可能(→P.14)。そのぶんも合わせると、左の写真の場合は、合計35DPが手に入る。

▶ **クリアプライズ**

ごほうびのドリームピース。ポータルごとに最大3種類ある候補のなかから、いずれかひとつが手に入る。

▶ **ボーナスプライズ**

ごほうびのトレーニングトイ(お菓子)。ボーナス条件を満たしたうえでクリアしたときのみ、ポータルごとに最大3種類ある候補のなかから、いずれかひとつが手に入る。

チェック

- バトルポータルにアクセス中、別のエリアへ移動すると、アクセスが途切れて敵がいなくなる。このとき、そのポータルは消えないので、ポータルがあるエリアにもどれば再度アクセスが可能
- バトルポータルをクリアした数は、レポートの「プレイレコード」に記録される

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

フレンドポータル

ワンポイント フレンドポータルでは、出現したスピリットを味方につけることができる。

フレンドポータルにアクセスすると、自分のパーティーのスピリットが3体とも一時的に消え、新たなスピリットが3体現れる。現れたスピリットは、制限時間が過ぎるまで、味方になってくれるのだ。制限時間が過ぎるとスピリットが帰還してフレンドポータルは消滅し、自分のスピリットがもどってくる。もどってきたスピリットのHPは全回復しているが、消えていたあいだの経験値やリンクポイントなどは入手していない。

フレンドポータルで現れるスピリットの特徴

長所

- HPがなく、不死身
- 最初からリンクゲージが満タン

短所

- 出現していられる制限時間は1分間
- アビリティを取得していない(=操作キャラクターは、ステータスアビリティをひとつもセットしていない状態になる)

制限時間ゲージ



通常のスピリットで言えばHPゲージに当たる部分が制限時間を表すゲージになっており、このゲージがゼロになると帰還する。ゲージは、減少するにつれて下の写真のように色が変化していく。なお、リンク攻撃中に制限時間ゲージがゼロになった場合、スピリットが帰還するのは、リンク攻撃が終わったあとになる。

残り1分 → 残り45秒 → 残り30秒 → 残り15秒 → 残り1秒



チェック

- フレンドポータルにアクセス中、別のエリアへ移動すると、アクセスが途切れてスピリットは強制的に帰還する。このとき、そのポータルは消えないので、ポータルがあるエリアにもどれば再度アクセスが可能
- フレンドポータルにアクセス中は、バトル中でなくても、セーブポイントやモーグリショップが消え、キャンプメニューが開けなくなる
- フレンドポータルにアクセスした回数は、レポートの「プレイレコード」に記録される

スペシャルポータル

ワンポイント スペシャルポータルの性質は基本的にバトルポータルと同じだが、以下のような特徴もある。

スペシャルポータルのおもな特徴

- ひとつのワールドには、一度に1ヵ所にしか出現しない
- アクセスすると、レア敵やハナダワンニャンのような特別な敵が出現する
- クリアポイントが高い
- ボーナスプライズは、トレジャーゴーグルかスペシャルケーキ
- クリア時にレシピが手に入るものもある
- どのスペシャルポータルをクリアしたかが、レポートの「プレイレコード」に記録される
- ソラとリクはそれぞれ、スペシャルポータルをすべてクリアすると、キーブレードのエンドオブペインを入手できる



⬆レア敵はステータスが高いため、バトルポータルとくらべて、スペシャルポータルのクリアはやや難しい。

シークレットポータル

ワンポイント シークレットポータルはエンディング後にのみ登場し、強化されたボス敵と戦える。

シークレットポータルの特徴

- バトルポータルやスペシャルポータルとちがい、クリアしてもごほうびを入手できず、ドロップ時の「リンクポータルのクリア数」としてもカウントされない
- クリアしてもポータルが消えない
- どのシークレットポータルをクリアしたかが、レポートの「プレイレコード」に記録される
- ソラとリクはそれぞれ、各シークレットポータルをはじめてクリアすると、勝利ボーナスとして最大HPが10上がる。また、シークレットポータルをすべてクリアすると、キーブレードのオーバードライブを入手できる



⬆シークレットポータルで戦うボス敵は、いずれも大幅に強化され、とてつもない強さになっている。

リンクポータルの配置

ワンポイント リンクポータルの配置は、ソラやリクがドロップするたびに変化する。

リンクポータルの配置の決まりかた

- ワールドごとに、Side：ソラ、Side：リクそれぞれで6種類ずつ(存在しなかった世界は3種類ずつ)の配置タイプがあり、ドロップするたびに、どのタイプになるかがランダムで決まる(具体的な配置はP.88～206を参照)
- 配置タイプのなかには、ワールドクリアまで選ばれないものや、同じワールド内のほかの配置タイプのスペシャルポータルをすべてクリアするまで選ばれないものもある
- ひとつの配置タイプには、かならずスペシャルポータルがひとつ含まれている



⬆配置がどのタイプになったかは、イベントフォーキャストの情報で、ある程度は判別できる。

チェック ・シークレットポータルが出現するのはエンディング後のみだが、どの配置タイプでも同じ場所に出現する

システムメモワール リンクポータルにアクセス中はポーズでできることが変わる

リンクポータルにアクセスしているときは、基本的に、ポーズしても下画面にドロップボタンが表示されず、「つづける」「やめる」の選択肢が表示される。「やめる」を選んだ場合はアクセスを中断できるが、ポータルは消えず、再度アクセスすると、すべての敵が復活した状態から再挑戦が可能。そのため、バトルポータルやスペシャルポータルでボーナス条件を満たすのに失敗した(または、敵を倒しすぎてボーナス条件を満たすのが難しくなった)ときに、手軽にやり直すのに利用できるのだ。

「やめる」を選んだときの結果

リンクポータルの種類	結果
バトルポータル、スペシャルポータル、シークレットポータル	バトルが中断されて敵がいなくなる
フレンドポータル(※1)	現れていたスピリットがその場で帰還する

※1……リンク攻撃中にポーズした場合は、通常どおりドロップアイコンが表示される

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

リンクポータルのセット

ワンポイント 自分でリンクポータルをセットすると、すれちがい通信によってリンクポータルを送受信できる。

リンクポータルをセットする手順

※1以外の手順は、ボタンでの操作も可能

1 下画面の左端にあるポータルアイコンにタッチ



2 「リンクポータルをセット」を選ぶ



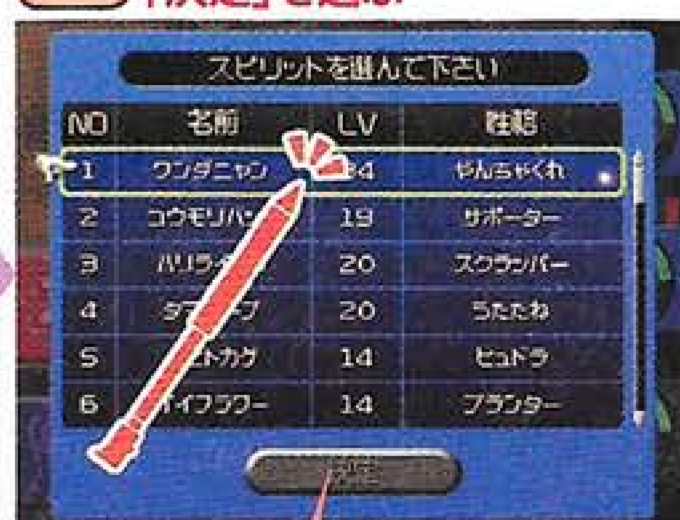
3 表示されたリストから「NO DATA」のものを選ぶ



4 バトルとフレンドのどちらをセットするかを決める



5 送りこむスピリットを決め、「決定」を選ぶ



6 ボーナス条件を選ぶ（バトルポータルの場合のみ）



送りこむスピリットを決めるときのルールは下記のとおり。送りこんだスピリットは、そのポータルを呼びもどすまではパーティーに入れられなくなるので注意。なお、セットしたリンクポータルのバトルランクは、送りこんだスピリットの平均レベルに応じて、下の表のように決まる。

送りこむスピリットを決めるときのルール

- Side：ソラとSide：リクのどちらか片方ででも、パーティーに入っているスピリットは選べない
- ほかのポータルに送りこんでいるスピリットは選べない
- バトルポータルの場合は1〜3体、フレンドポータルの場合は3体を選ぶ必要がある（送りこめるスピリットが必要数より少なければ、そのポータルはセットできない）

※バトルポータルをセットするさい、送りこむスピリットを2体以下にする場合は、「決定」にタッチする必要がある（ボタン操作だけでは2体以下にできない）

バトルランクの決まりかた

平均レベル1〜5	平均レベル6〜10	平均レベル11〜20	平均レベル21〜30	平均レベル31〜99
★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★

ボーナス条件ごとに、下の表のように難易度が設定されている（画面には表示されない）。難易度は、リンクポータルを呼びもどしたときに手に入るものに影響する（→P.63〜64）。

ボーナス条件ごとの難易度

ボーナス条件	難易度
●3回以上ダメージを受けるな！ ●20秒以内に倒せ！	A
●カウンター攻撃を3回成功させろ！ ●Ⓧを使うな！	B
●リンク攻撃を10回当てろ！ ●フリーフローアタックを3回成功！ ●ガードを3回成功させろ！	C

チェック

- リンクポータルをセットできるようになるのは、Side：ソラかSide：リクのどちらかでトラヴァースタウンをクリアしたあと
- 同時にセットできるリンクポータルは4個まで。すでに4個セットしてある場合、いずれかを呼びもどさなければ、つぎのポータルをセットできない

リンクポータルを呼びもどすと経験値やアイテムが手に入る

左ページの手順3のときに、「NO DATA」のものではなく、セットしてあるポータルを選ぶと、そのリンクポータルを呼びもどすことができる。1人以上に送信されたリンクポータルを呼びもどせば、それがバトルポータルならスピリットの経験値とアイテムを、フレンドポータルならアイテムまたはアイテムコマンドを入手できるのだ。経験値の量やアイテムなどの種類は、設定したボーナス条件の難易度、送りこんだスピリットの強さ、通信相手側のスピリットの強さ、「すれちがった人数(右記参照)」などで変化する。

「すれちがった人数」の特徴

リンクポータル1個で1人とカウントされる。そのため、たとえば4個のリンクポータルをセットしたプレイヤー1人とすれちがうと、4人とカウントされる。



セット後、プレイ時間が4時間経過するか、「すれちがった人数」が10人になると、そのポータルのワクは赤くなり、以降は「すれちがった人数」が増えなくなる。ただし、「すれちがった人数」が増えないだけで、ポータルの送受信は可能。

バトルポータルで送りこんだスピリットが入手する経験値の決まりかた

(レベル +3)× 係数 × 乱数A ÷3

- レベル:そのスピリットのレベル
- 乱数A:0.9～1.1の範囲でランダム
- 係数:「バトル評価」と、そのポータルに設定したボーナス条件の難易度(左ページ参照)で決まる。バトル評価は画面に表示されない。

バトル評価と難易度ごとの係数

バトル評価 \ 難易度	A	B	C
1	0.5	0.5	0.5
2	3	2	1
3	6	3	1.5
4	8	4	2
5	12	6	3

バトル評価:「戦力ポイント」と、そのポータルに設定したボーナス条件の難易度(左ページ参照)で決まる。戦力ポイントは画面に表示されない。

戦力ポイントと難易度ごとのバトル評価

<table>
<tr><th>戦力ポイント \ 難易度</th><th>A</th><th>B</th><th>C</th></tr>
<tr><td>0~9</td><td rowspan="6">1</td><td rowspan="3">1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>10~14</td><td>2</td></tr>
<tr><td>15~19</td><td>3</td></tr>
<tr><td>20~24</td><td rowspan="2">2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>25~29</td><td rowspan="7">5</td></tr>
<tr><td>30~39</td><td>3</td></tr>
<tr><td>40~49</td><td rowspan="2">2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>50~54</td><td rowspan="4">5</td></tr>
<tr><td>55~69</td><td>3</td></tr>
<tr><td>70~84</td><td>4</td></tr>
<tr><td>85以上</td><td>5</td></tr>
</table>

戦力ポイント:

(自分の戦力 + 相手の戦力)× 乱数B

- 自分の戦力:そのポータルで送りこんだスピリットそれぞれの「攻撃力と魔法力のうち高いほう」の合計
- 乱数B:0.2～0.5の範囲でランダム
- 相手の戦力:

バトルポータルを受信した場合

通信相手がそのポータルで送りこんできたスピリットそれぞれの「攻撃力と魔法力のうち高いほう」の合計

フレンドポータルを受信した場合

ゼロ

※小数点以下切り捨て　※下限は1

チェック ●経験値は、「すれちがった人数」1人(=受信したリンクポータル1個)ごとに計算される

Chapter 1 ゲームシステム GAME SYSTEM

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
タイプモード
冒険のアドバイス

入手できるアイテムやアイテムコマンドの決まりかた

バトルポータルの場合

候補のなかからランダムで選ばれた3種類が手に入る。候補は、バトル評価(→P.63)と、そのポータルに設定したボーナス条件の難易度(→P.62)ごとに、以下のように異なる。

バトル評価1～2での候補(全難易度共通)

ペイントガン×10

※どの色になるかはランダムで決まる(白と黒は、バトル評価1のときは候補にならない)

バトル評価3での候補(全難易度共通)

コンペイトウ　レジストチョコ
ガードクッキー　マジックアイス

バトル評価4～5での候補

※●……手に入る、◎……「●」の候補の2倍の確率で手に入る、ー……手に入らない

難易度	A		B		C	
バトル評価	4	5	4	5	4	5
加速する幻想	●	●	●	●	ー	ー
加速する空想	●	●	ー	ー	ー	ー
加速する夢想	ー	●	ー	ー	ー	ー
羽ばたける幻想	ー	ー	●	●	ー	ー
羽ばたける空想	●	●	ー	ー	ー	ー
羽ばたける夢想	ー	●	ー	●	ー	ー
躍動する幻想	ー	ー	ー	ー	●	●
躍動する空想	●	●	●	●	ー	ー
躍動する夢想	ー	●	ー	●	ー	●
共鳴する幻想	ー	ー	●	●	ー	ー
共鳴する空想	●	●	ー	ー	ー	ー
共鳴する夢想	ー	●	ー	●	ー	ー
温柔なる夢想	ー	●	ー	●	ー	ー
先鋭なる夢想	ー	●	ー	ー	ー	ー
大いなる夢想	ー	●	ー	ー	ー	ー
魅惑の夢想	ー	●	ー	●	ー	ー
猛る幻想	ー	ー	ー	ー	●	●
猛る空想	●	●	ー	ー	ー	ー
猛る夢想	ー	●	ー	ー	ー	ー
凶暴な夢想	ー	●	ー	ー	ー	ー
直向きな幻想	ー	ー	●	●	ー	ー
直向きな空想	●	●	●	●	ー	ー
直向きな夢想	ー	●	ー	●	ー	ー
冷徹なる幻想	ー	ー	ー	ー	●	●

難易度	A		B		C	
バトル評価	4	5	4	5	4	5
冷徹なる空想	●	●	ー	ー	ー	ー
冷徹なる夢想	●	●	ー	ー	ー	ー
情熱の幻想	ー	ー	ー	ー	●	●
情熱の空想	●	●	●	●	ー	ー
情熱の夢想	ー	●	ー	●	ー	●
悩める幻想	ー	ー	ー	ー	●	●
悩める空想	ー	ー	●	●	ー	ー
悩める夢想	ー	●	ー	●	ー	●
不思議な幻想	●	●	●	●	ー	ー
不思議な空想	●	●	ー	ー	ー	ー
不思議な夢想	●	●	ー	ー	ー	ー
コンペイトウ	ー	ー	◎	ー	◎	◎
ガードクッキー	ー	ー	◎	ー	◎	◎
レジストチョコ	ー	ー	◎	ー	◎	◎
マジックアイス	ー	ー	◎	ー	◎	◎
スペシャルケーキ	ー	◎	ー	◎	ー	◎
コンペイトウ2	◎	ー	◎	◎	ー	ー
ガードクッキー2	◎	ー	◎	◎	ー	ー
レジストチョコ2	◎	ー	◎	◎	ー	ー
マジックアイス2	◎	ー	◎	◎	ー	ー
コンペイトウ3	◎	◎	ー	ー	ー	ー
ガードクッキー3	◎	◎	ー	ー	ー	ー
レジストチョコ3	◎	◎	ー	ー	ー	ー
マジックアイス3	◎	◎	ー	ー	ー	ー

フレンドポータルの場合

候補のなかからランダムで選ばれた3種類が手に入る。候補は、「すれちがった人数」(=受信したリンクポータルの数)ごとに、以下のように異なる。

「すれちがった人数」ごとの候補

※●……手に入る、◎……「●」の候補の2倍の確率で手に入る、★……「●」の候補の5倍の確率で手に入る、ー……手に入らない

すれちがった人数	1～2人	3～4人	5人以上
コンペイトウ	◎	●	ー
ガードクッキー	◎	●	ー
レジストチョコ	◎	●	ー
マジックアイス	◎	●	ー
スペシャルケーキ	★	★	★
コンペイトウ2	ー	●	●
ガードクッキー2	ー	●	●
レジストチョコ2	ー	●	●
マジックアイス2	ー	●	●
コンペイトウ3	ー	ー	●
ガードクッキー3	ー	ー	●

すれちがった人数	1～2人	3～4人	5人以上
レジストチョコ3	ー	ー	●
マジックアイス3	ー	ー	●
ウインドミル	●	●	●
トレジャーゴーグル	●	●	●
ウォーターバレル	●	●	●
ポーション	●	●	●
ハイポーション	ー	●	●
メガポーション	ー	ー	●
モーニングベル	●	●	●
モーニングアラーム	ー	●	●
オールキュア	●	●	●

リンクポータルの受信

ワンポイント 自分がポータルをセットしていると、すれちがい通信でほかのプレイヤーのポータルを受信できる。

受信したポータルは、通常のポータルと同じように利用でき、右記の特徴を持つ。ただし、ポータルの受信には右下のような制限があるので注意しておこう。

受信したリンクポータルの確認方法

1 下画面の左端にあるポータルアイコンにタッチ



2 「受信したリンクポータル」を選ぶ(ボタン操作でもOK)



3 受信したリンクポータルのリストが表示される



カーソルを合わせてYボタンを押すと、そのリンクポータルを削除できる(「お気に入り」に登録しているものをのぞく)

▶お気に入り

リンクポータルにカーソルを合わせてAボタンを押すかタッチすると、「お気に入り」に登録でき、ナンバーが黄色のハートマークに変化する。「お気に入り」に登録しているリンクポータルは、受信できる数の制限(右記参照)を超えても消えなくなる。

受信したポータルの特徴

- 送信側がセットした位置に出現する
- 現れるスピリットのレベルは、送信側のスピリットのレベルのまま(※1)だが、そのワールドのバトルレベルの3倍が上限
- バトルポータルでは、送信側が選んだスピリットが0〜2体ずつ現れる
- バトルポータルのクリア後は、通常のポータルと同様にごほうびがもらえる(詳細は下記参照)
- バトルポータルのクリア後や、フレンドポータルのスピリット帰還後もポータルが消えない(つづけて何回でもアクセス可能)

※1……倒したときの経験値は、そのスピリットのレベルではなく、ワールドのバトルレベルをもとに決まる(→P.396)

受信したバトルポータルをクリアしたときのごほうびの決まりかた

クリアポイント

送信側が選んだスピリットの平均レベルに応じて決まる(右の表を参照)。

平均レベル	クリアポイント
1〜39	20
40〜69	30
70〜99	40

クリアプライズ&ボーナスプライズ

送信側が選んだスピリットが落とすことがあるプライズボックスの中身およびドリームピースのうち、いずれかひとつになる。

レシピ

送信側が選んだなかにキングダニャン、クマダダイサーカス、ネクッポイのいずれかがいれば、そのレシピが手に入る(持っていない場合のみ。また、上記のスピリットが2種類以上いた場合は、いずれか1種類のレシピのみ)。

受信できるポータルの制限

- 受信できるのは40個まで。それを超えると古いものから削除される
- 同じエリアのリンクポータルを受信できるのは4個まで。すでに4個受信しているエリアのポータルを新たに受信した場合は、そのエリアのポータルのうち、「お気に入り」に登録していないなかで古いものから削除される。すべて「お気に入り」に登録している場合は、受信できない(※2)
- 自分が行けないワールドのポータルは受信できない(※2)

※2……「すれちがった人数」にはカウントされる

チェック
- 同じニンテンドー3DS本体とのすれちがい通信が成立するのは、最後にすれちがったあと一定時間が過ぎてから
- すれちがい通信の成立後、実際にリンクポータルが設置されるまでには、少しタイムラグがある

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



ダイブモード

用語解説 ダイブモード

ワールドへつながる空間のなかを落下しながら、敵を倒したりプライズを回収したりするモード。ソラとリクそれぞれで各ワールドをはじめて訪れるときは、ダイブモードをクリアしなければならない。

ダイブモードの流れ

ワンポイント ダイブモードは、奥へ向かって進むシューティングゲーム風のミニゲームになっている。

1 ダイブ開始



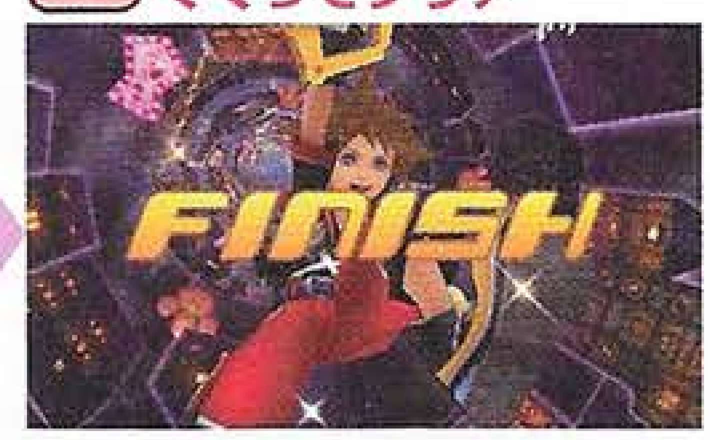
⬆下の表のどちらかの方法によってダイブモードを開始すると、最初にクリア条件が表示される。

2 コースを進みながらクリア条件を満たす



⬆敵を倒したり、障害物をかわしたりしながら進む。クリア条件を満たすと「RING OPEN」と表示される。

3 ゴールリングをくぐってクリア



⬆コースの最後にあるゴールリングにたどり着くまでにクリア条件を満たしていれば、クリアとなる。

3' クリア失敗



⬆ゴールリング到達時にクリア条件を満たしていなければ、同じコースをもう1周する(左記を参照)。

ダイブモードを開始する方法

開始する方法	クリア後の状況
ワールドをはじめて訪れる(ソラとリクそれぞれ)	そのワールドに入る
ダイブモードをクリアずみのワールドを訪れ、行き先の選択で「ダイブ」を選ぶ	ワールドマップにもどる

クリア失敗後のつづきかた

- クリア条件のカウントはリセットされる
- HP、使用可能なマジック、下画面に表示される「TOTAL PRIZE」と「TOTAL TIME」は、そのまま引き継がれる

チェック

- 制限時間があるコースでは、「クリア条件を満たしていない状態で、制限時間前にゴールリングにたどり着いた場合」と「制限時間までにクリア条件を満たせなかった場合」の、どちらでもクリア失敗になる
- 操作キャラクターのHPがゼロになったらゲームオーバー。ゲームオーバー時は、コースの最初からやり直すか、ワールドマップにもどるか、セーブデータをロードするかを選ぶ

システムメモワール 難しければ「WARP」ボタンを利用しよう

ボス敵(→P.68)が出現するコース以外では、コースを2周してもクリアできなかった場合に、下画面の右下に「WARP」ボタンが表示される(右の写真を参照)。このボタンにタッチすると、その時点でダイブモードをクリアしたことになるのだ。ただし、「WARP」ボタンを使ったときは、「TOTAL PRIZE」はゼロ、「TOTAL TIME」は59分59秒99と見なされ、スコアはゼロになる。



⬅ゲームオーバーになりさえしなければ、「WARP」ボタンによってクリアは可能。

ダイブモードでの操作方法

ワンポイント ダイブモード中は、フィールド上にいるときとは操作方法が異なる。

スライドパッド 移動

上下左右へ移動する。なお、何もしなくても、操作キャラクターは画面奥へ向かって自動的に進んでいく。

Aボタン ダイブアタック



敵を攻撃する。当たれば40のダメージを与え(ノーマル敵はかならず一撃で倒す)、コンボで3回まで連続攻撃が可能。攻撃時には通常の2倍強の速さで前進するので、クリアまでのタイムを短縮する手段としても使える。

攻撃が届く(黄色)



攻撃が届かない(赤色)



⬅攻撃可能な対象にはターゲットマークが表示されるが、マークが赤いときは攻撃が届かない。

Bボタン エアリダクション



少し後退し、1.5秒のあいだ、奥へ進む速度が4分の1程度になる。後退することで、敵の攻撃をかわすという使いかたも。

Xボタン マジック

マジックプライズ(→P.68)を取ったあとのみ使える魔法。以下の2種類があり、どちらが使えるかは取ったプライズによって決まる。

メガフレア



極めて広い範囲を攻撃する。そのとき出現している敵や見えている障害物すべてを攻撃可能。

レーザースピン



操作キャラクターの周囲を2個のビットがまわり、正面にレーザーを撃って約7秒間自動的に攻撃する。

※使える回数はどちらも2回まで。攻撃が当たれば、一撃で敵を倒したり、破壊可能な障害物を壊したりできる



⬅使用可能になったマジックの名前と、残りの使用回数を表すゲージは、上画面の左下に表示される。

Yボタン リフレクトドッジ



バリアを張りつつ回避行動を行なう。動作開始から1.42秒間は無敵で、敵の特定の弾を跳ね返すことが可能(ただし、無敵時間中でも、障害物にぶつかるとダメージを受けてしまう)。動作開始の0.75秒後からは、ほかの行動で『リフレクトドッジ』を中断できるが、その場合は無敵時間もそこで終わる。

※A、B、X、Yボタンによる行動は、下画面の対応するパネルにタッチすることでも行なえる

システムメモワール ダイブモード中は操作キャラクターの能力が変化

ダイブモードでは、操作キャラクターの能力が通常時とは大きく変わる。具体的には右の表のとおりで、ソラやリクの成長具合に関係なく、つねに一定の強さで戦うことになるのだ。

ダイブモードでの操作キャラクターの能力

要素	ダイブモード中の状態
最大HP	100になる
与えたり受けたりするダメージ量	ステータスに関係なく、攻撃ごとに固定(受けるダメージ量は、プラウドモードでは1.5倍、クリティカルモードでは2倍)
アビリティ	すべて無効になる

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス

ダイブモードで出現するもの

ワンポイント ダイブモードのコース上には以下のようなものが出現する。

敵

操作キャラクターを攻撃してくる敵。ノーマル敵とボス敵がいる。

ノーマル敵



さまざまな種類のものがいるが、すべて一撃で倒せる。攻撃で与えてくるダメージ量は、5、8、10、15のいずれかで、攻撃ごとに固定。倒すとプライズを落とし、そのプライズは距離に関係なくかならず取れる。ちなみに、大半の敵はダイブプライズ(小)2個とHPプライズ(小)1個を落とす。

ボス敵

ハチクイーン、イカゲソードの2種類がいて、下の表のコースでのみ出現。ふだんは無敵だが、虹色に光るコアを特定のタイミングで攻撃すると、ダメージを与えることができる。

ハチクイーン



イカゲソード



ボス敵が出現するコース

コース	出現するボス敵	攻略法
Side：リクのラ・シテ・デ・クローシュ	ハチクイーン	P.103
Side：ソラのザ・グリッド	イカゲソード	P.122
Side：リクのカントリー・オブ・ザ・マスケティア	イカゲソード	P.165
Side：ソラの存在しなかった世界	ハチクイーン	P.202

プライズ

ダイブプライズ、HPプライズ、マジックプライズの3種類があり、いずれも、ある程度近づくと取ることができる。

ダイブプライズ

取ると「TOTAL PRIZE」のポイントがアップ。多くのコースのクリア条件に関わるほか、リザルトにも影響する(右ページを参照)。

小(5ポイント)



大(30ポイント)



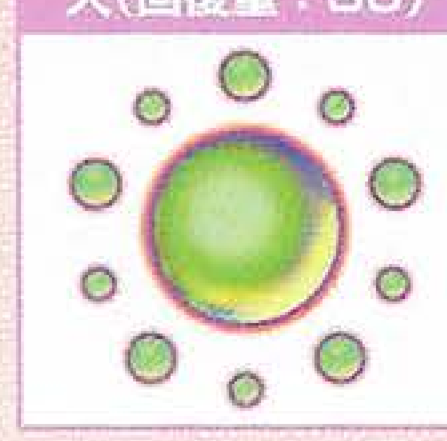
HPプライズ

取ると操作キャラクターのHPが回復する。回復量は、通常時のHPプライズとは異なる。

小(回復量：5)



大(回復量：30)



マジックプライズ

取るとマジック(→P.67)が使えるようになる。プライズの外見は、使用可能になるマジックごとにちがう。

メガフレア



レーザースピン



障害物

コース上にある障害物(右の写真は一例)。ぶつかると10、15、20、25のいずれかのダメージを受けてしまう。近づいたときにターゲットマークが表示される障害物は攻撃で壊すことができ、一部の障害物を壊すとプライズが出現する。

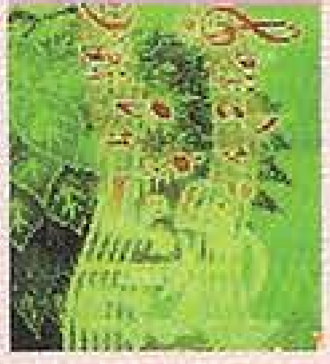
ネオン看板(小)(ダメージ量：10)



塔(ダメージ量：15)



波形五線譜(ダメージ量：20)



グラデーションリング



ボス敵が出現しないコースの、途中2ヵ所に浮かんでいるリング。リングをくぐると背景の色が変わり、プライズが出現する。出現するのは、合計70ポイントぶんのダイブプライズ(大1個+小8個、または小14個)であるコースがほとんど。例外的に、Side：リクのザ・グリッドでは、HPプライズ(小)5個やHPプライズ(大)1個が出現する。

ゴールリング

コースのゴールを表す大きなリング。クリア条件を満たしてここまで到達すれば、そのコースはクリアとなる(→P.66)。ゴールリングは、クリア条件を満たしていないときは暗いが、満たしているときは明るく輝く。

クリア条件を満たしていない



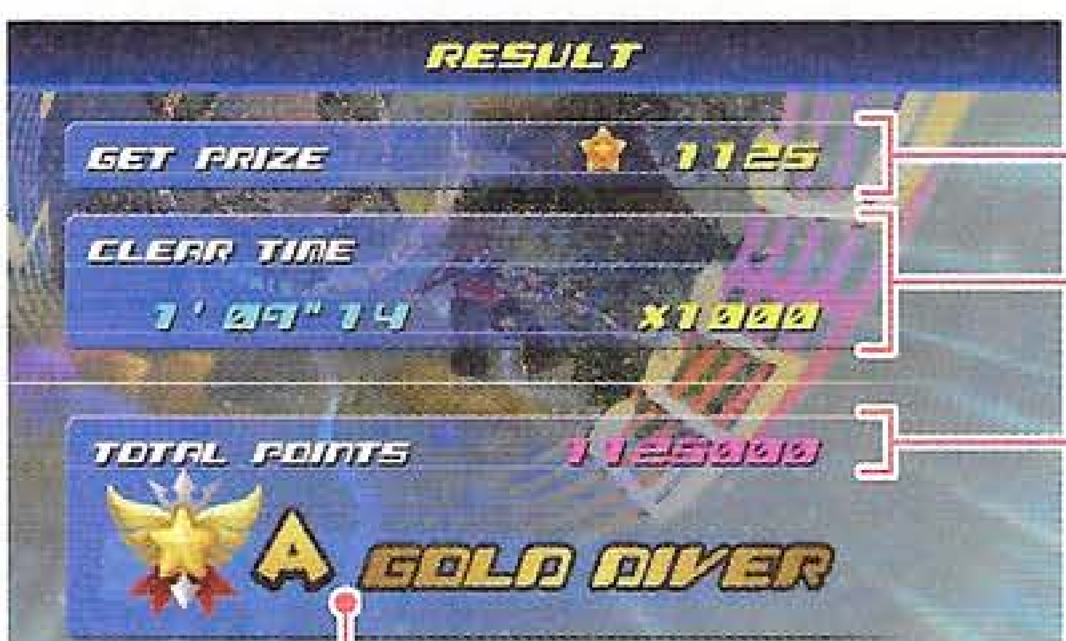
クリア条件を満たしている



リザルト

ワンポイント ダイブモードをクリアすると、リザルトの画面が表示される。

リザルトの決まりかた



▶GET PRIZE
クリアまでに取ったダイブプライズのポイントの合計。下画面の「TOTAL PRIZE」と同じになる。

▶CLEAR TIME
クリアまでの所要時間(下画面の「TOTAL TIME」と同じ)と、「GET PRIZE」のポイントにかかる倍率。倍率は、クリアまでの所要時間に応じて、「×1」〜「×1000」の範囲で変化する。所要時間ごとに倍率が何倍になるかは、コースごとにちがう(→P.84〜203)。

▶TOTAL POINTS
スコア。「GET PRIZEのポイント×CLEAR TIMEの倍率」になる。全コースのハイスコアの合計を750万以上にすると、ダイブトロフィーを獲得可能(→P.403)。

▶評価
スコアに応じて、右記の3段階でくだされる評価。スコアごとにどの評価になるかは、コースごとにちがう(→P.84〜203)。Aランクを獲得して特定の条件を満たすと、アイテムなどが入手可能(下の表を参照)。

Aランクを獲得したときにアイテムなどが手に入る条件

条件	入手できるもの
そのワールドではじめてAランクをとる(Side：ソラかSide：リクで、Aランクを先にとったほうのみ)	ワールドごとに決まったアイテムやデッキコマンド
Side：ソラの全コースでAランクをとる	キーブレードのダイブウイング(ソラが入手)
Side：リクの全コースでAランクをとる	キーブレードのダイブウイング(リクが入手)

評価の段階

高い



Aランク
GOLD DIVER
ワールドマップでの表示



Bランク
SILVER DIVER
ワールドマップでの表示



Cランク
BRONZE DIVER
ワールドマップでの表示

低い

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



冒険のアドバイス

本章の最後に、フィールドの探索や敵とのバトルで役に立つテクニックを、厳選して紹介する。これらのテクニックを身につけておけば、夢の世界の冒険をスムーズに進めていけるはずだ。

アドバイス1 フリーフローアクションによる“壁ジャンプ”をマスターしよう

フリーフローアクション『ウォールキック』『スーパージャンプ』『スーパースライド』を連続で行なうと、フィールド内のほとんどの場所へ自由に行くことができる。やりかたは下記のとおりで、本書では、このテクニックを“壁ジャンプ”と呼ぶ。壁ジャンプを使うと、高い場所にある宝箱のところへ簡単に行けたり、目的地へ向かうときに近道ができたりして、探索がとてもラクになるのだ。

壁ジャンプの手順

1 『ウォールキック』を開始



⬅まずは壁に向かってスライドパッド+Yボタンで移動し、『ウォールキック』を行なう。

2 『スーパージャンプ』



⬅『ウォールキック』の直後にBボタンを押して、『スーパージャンプ』で高く跳ぶ。

3 『スーパースライド』→『ウォールキック』



⬅壁の方向へスライドパッドを入力しつつYボタンで『スーパースライド』を行ない、ふたたび『ウォールキック』。

アドバイス2 ノーマル敵の集団は広範囲攻撃で倒せ

フィールド上で大量に現れるノーマル敵たちに対しては、広範囲に効果のあるコマンドを2種類使い、動きを封じてからまとめて攻撃するのがベスト。具体的には、それぞれ下記のコマンドがオススメだ。なかでも、『ゼログラビガ』『サンダガ』『メガフレア』は、実用性が非常に高い。なお、十分なコマンドがそろう前は、フリーフローアタックやリアリティシフトで攻めていくといい。

動きを封じるのにオススメのコマンド

ゼログラビデ	スリプル
ゼログラビラ	スリプラ
ゼログラビガ	スリプガ
ゼログラビガン(※1)	ストップ

※1……リクは攻撃が終わるまでほかの行動ができなくなるので(→P.333)、Side：ソラで使うのがオススメ

まとめて攻撃するのにオススメのコマンド

サークルレイド	ソラ専用 ホーリーライズ
フリーズ	ソラ専用 スパーク
サンダー	ソラ専用 スパークラ
サンダラ	ソラ専用 スパークガ
サンダガ	ソラ専用 ホーリー
メガフレア	リク専用 メテオ



⬆上記のコマンドのほか、デッキに『ケアル』などを1個入れてショートカットに設定しておくと安心。

アドバイス3 ボス敵と戦うときのセオリーを知っておこう

ボス敵とのバトルでは、HPを回復できるコマンドをデッキにたくさんセットしておき、攻撃はおもにフリーフローアタックで行なうと安全。敵の攻撃を食らうたびにHPを回復していれば、一撃で倒されないかぎり、負けることはまずない。ただし、勝つまでに時間がかかるので、バトルの途中でドロップしないように、下の表の対策を立てておこう。

ドロップへの対策のしかた

対策のしかた	解説
バトル開始直後にドロップしておく	もうひとりの操作キャラクターがドロップしたあとに、ドロップゲージが満タンの状態でバトルをはじめられる。リスキーデーになってしまった場合など不都合があれば、望みのイベントフォーキャストになるまでドロップをくり返せばいい
『モーニングベル』を使う	バトルが非常に長引いた場合に、ドロップゲージを回復するために使う
強力なデッキコマンド(下記参照)で攻撃する	短時間で敵を倒せば、ドロップの心配は少ない。なお、この対策をとる場合は、回復用のコマンドが不足しないよう、バランスを考えてデッキを作ること

ボス敵を攻撃するのにオススメのコマンド

- ファイガバースト
- ブリザド
- ブリザラ
- ブリザガ
- トリプルプラズマ
- バルーン
- バルーンラ
- バルーンガ
- ソラ専用 ソニックレイヴ
- ソラ専用 ラストアルカナム
- リク専用 ダークオーラ
- リク専用 ダークスプライサー
- リク専用 メテオバースト
- リク専用 ダークファイガ



⬆『リーフベール』を取得しておくと、『ケアル』などで回復するときに無敵になれるので安全。



⬅ソラは、無敵になるリンクアタックを使うのも効果的だ。

アドバイス4 経験値とマニーのかせぎかた

経験値やマニーを大量に手に入れたいなら、以下の方法を試してみよう。経験値をかせぐときには、『EXPチャンス』や『EXPウォーク』も併用すれば、より効率が良くなるはずだ。

経験値をかせぐときの手順

Side	ソラ/リク
ワールド	シンフォニー・オブ・ソーサリー
エリア	不思議な塔(塔の外周のエリア)
1時間で手に入る量	経験値15万〜18万前後

準備 デッキに『サンダガ』を8個セットし、『マジックヘイスト』が5個セットされるようにパーティーを組む

❶エリアに入って少し進むと現れる敵を、『サンダガ』の連発で全滅させる

❷引き返して塔:エントランスに入り、すぐにまた外へ出る

マニーをかせぐときの手順

Side	リク
ワールド	シンフォニー・オブ・ソーサリー
エリア	金色の森
1時間で手に入る量	3万マニー前後

準備 リアリティシフトを行なって、金色の森の葉の上を歩くだけでマニーが出る状態にする(→P.199)。さらに、マニーデーにしておく



INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



▶プログラム・リーダー【所属：大阪開発チーム】

後藤 保

Tamotsu Goto

代表作 KH Re：COM、KH BbS、ブレイブフェンサー 武蔵伝、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 3DSのプログラムで手ごわかった部分は？

A 3DSは立体視があって上下2画面のうえ、本作はフリーフローアクションを活かすために広めの地形が多く、必要なパフォーマンスを実現するのが結構大変でした。そのあたりは中道（中道雅史氏）が頑張ってくれまして、気持ちの良いアクションとハデな絵作りを両立できたと思います。

Q プログラマー側からアイデアを出した要素はありますか？

A 『フリックラッシュ』のゲームデザインがなかなか固まらずに四苦八苦していた時期があったのですが、企画側と担当プログラマーとの熱いやり取りによって、うまくまとまっていったように思います。

Q もっとも苦労した点は？

A 新作を約1年で制作するということが非常に大変でしたね。『KH BbS』のシステムをある程度は流用できたのですが、新たに作る部分も多く、また、企画側とプログラマー側の作業が同時進行になったため、それによる苦労もありました。本当に1年で完成させられるか半信半疑だったので、開発序盤に仕様をいくつかケズってもらったのですが、開発が進むにつれて新たな仕様が追加されていき、結局は当初の予定を超えるボリュームになりました。対応してくれた優秀でタフなスタッフに感謝しています。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A マスターロムの提出時期に世間でインフルエンザが大流行していたので、プログラマー全員に気をつけるように呼びかけていたんです。ところが、マスターロム提出の4日前に私だけが感染してしまい、一番大事な瞬間に立ち会えず非常に悔しい思いをしました。このことはおそらく一生忘れられません。

自分だけが知っている本作の秘密

3DSは搭載されているメモリが比較的多く、開発の序盤に「まだまだこんなに使えますよ」的なことを口走ったせいで、開発の後半はメモリのやりくりに苦労することになりました。



▶プログラム・サブリーダー【所属：大阪開発チーム】

中道雅史

Masashi Nakamichi

代表作 KH Re：COM、KH BbS、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 3DSのプログラムで手ごわかった部分は？

A すべてのシーンが立体視で破綻なく見えるようにするための仕組みを作るのが大変でした。絵作りにウソがあると、3D映像になったときにバレてしまうので、何度も調整をくり返しましたね。

Q 3DSの機能を活かすために調整したことがあれば教えてください。

A 画面が上下ふたつあるので、リアリティシフトなどで両方の画面を活かせるように工夫しました。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A 『KH』シリーズとしての統一感を出すために、『KHⅠ』『KHⅡ』の表現や見えかたを3DSでも違和感なく再現できるよう、気をつけています。

Q もっとも苦労した点は？

A 開発期間がわりと短く、企画側のデザイナーが早めにデータの作成に取りかかったので、最初はデータ作成とプログラマー側のシステム作成が同時に進行する状況でした。そのため、データが作られたあとに、それを3DSで表示する仕組みを作るという、通常とは逆の流れになってしまって大変でしたね。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 新ハード、新規タイトル、短い開発期間と、つねに緊張感があったプロジェクトで、すべての期間が忘れられない思い出です。ご協力いただいた多くのみなさん、ありがとうございました。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A フリーフローアクションを使って、広いマップのいろいろなところへ行けるようになっていますので、探索を楽しんでいただければと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

ゲーム開始直後の、ゼアノートの視点で進むイベントシーンでは、彼の顔がカメラに映りこまないように頭のサイズを小さくしています。別の視点から見ると、通常の身体に豆粒のような小さい頭が乗っていて、笑いころげました。お見せできないのがとても残念です。



▶アートディレクター：インターフェース【所属：大阪開発チーム】

小原 操

Misao Ohara

代表作 KH BbS、KH Re：コーデッド

Q 今回のインターフェースを作るうえで心がけていたことは？

A アイコンやテキストのスキ間を1ドット単位で調節して、多くの情報を表示しても窮屈さを感じず、文字が読みにくくならないようにしました。

Q スピリットの育成画面のアイデアは、どのように考えていきましたか？

A スピリットのカラフルな身体に合わせて、全体的にかわいらしい色で丸みのあるデザインにしています。操作もタッチスクリーンをメインにして、スピリットを直接さわるような感じで触れ合いを楽しめるようにしました。

Q もっとも苦労した点は？

A たくさんの情報をいかに画面内に収めるか、という点です。とくに下画面は、タッチしやすいようにボタンをある程度大きく作らないといけないので、情報量が多い画面では、タッチスクリーンによる操作性との兼ね合いに苦労しました。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A インターフェースのスタッフはドリームイーターのデザインにも関わっていますから、スピリットの育成部分を見て、楽しんでもらいたいと思います。画面のなかで気ままに動いている姿をながめるだけでも楽しいので、育成画面でどんどんスピリットと遊んでみてください。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A ドリームイーターたちの正式名称が決まったときは衝撃的でしたね(笑)。そのなかに、予想外に名前が長くなったドリームイーターがいたので、急いで名前の表示部分を調整しました。ちなみに、クマダダイサーカスのことです……。

自分だけが知っている本作の秘密

気づいているかたも多いと思いますが、キングダニャンの色やデザインは、黒いボディカラー、額のライン、赤いパンツ、黄色い足先……と、ミッキー風になっています。



▶ダイアログエディター【所属：東京開発チーム】

須賀麻子

Asako Suga

代表作 『KH』シリーズ、FFⅦ アドベントチルドレン、クライシス コア -FFⅦ-、ディシディアFF

Q もっとも苦労した点は？

A シリーズで初登場となるワールドが多かったので、原作のDVDを見て何度もセリフを聞き返し、できるだけ近い雰囲気になるように調整していく作業がとても大変でした。

Q 一番気に入っているセリフは？

A ゲームをはじめた直後に聞ける、デスティニーアイランドでのソラとリクの会話です。『KH I』と同じセリフなので、収録時には『KH I』のボイスを参考に聞きながら作業しました。このセリフは、約10年前にちょうど同じスタジオで収録したものでしたから、当時のことを思い出し、10年間の重みをかみしめていましたね。

Q 何らかの理由でカットされてしまったボイスはありますか？

A 『KH』シリーズは、絵コンテを見ながらセリフを収録し、そのあとにイベントシーンを作っているのですが、今作では「収録したセリフはすべて使用する！」を目標に、イベントシーンの作成を進めてもらっていました。そのおかげで、アドリブのボイスはキャラクターの動きが変更になっていくつかカットされたものの、泣く泣くお蔵入りになるセリフはひとつも出ませんでした！

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 『KH』シリーズのサウンドチームは、何作も同じメンバーで作業しているので、制作期間が短くても一致団結してフォローし合っています……といっても、私の場合はフォローしてもらってばかりでしたが(笑)。みんなで楽しく制作できたことが、一番の思い出です！

自分だけが知っている本作の秘密

ボイスの収録には延べ5ヵ月かかったのですが、最後の収録が終わったのはマスターアップの1ヵ月半前！ こんなにギリギリなのははじめてだったので、かなりヒヤヒヤでしたが、なんとかみなさまへお届けできてホッとしています。

INDEX
移動方法
ドロップ
イベントフォーキャスト
デッキ
ステータス
バトル
コマンド
アビリティ
フリーフローアクション
リアリティシフト
リンク攻撃
ステータス異常
プライズ
アイテム
モーグリショップ
リンクポータル
ダイブモード
冒険のアドバイス



▶シナリオ+カットシーンディレクター【所属：東京開発チーム】

岡 勝

Masaru Oka

代表作　『KH』シリーズ、FFⅦ、FFⅧ、FFⅩ、FFⅫ、クライシス コア -FFⅦ-、ルドラの秘宝

Q 今回の物語でもっとも描きたかったテーマは？

A ソラとリクの心の絆です。物語の冒頭でソラとリクは離ればなれになってしまいますが、信じ合う心の絆がふたりの距離を縮めて、お互いに影響し合うようになっていきます。

Q 3DSの機能を活かすために工夫したことがあれば教えてください。

A カットシーンの立体視はこまかく調整しています。字幕が見づらいという意見があったので、シリーズではじめて字幕のオンオフ機能を設けました。

Q 一番気に入っているカットシーンは？

A Side：ソラの存在しなかった世界の冒頭で、ソラの視点でゼアノートと語り合うシーンです。とくに、トラヴァースタウンでの場面はソラが周囲を見まわしたり走ったりするので、立体視と相まってソラの気分になりきれるんじゃないかと思います。

Q ボツになったカットシーンはありますか？

A ボツではないのですが、ザ・グリッドのリンズラーとのバトルは、最初はSide：リクに入れる予定でした。このバトルの開始前に、アナウンスで「戦士13」と呼び出していて、"13"という番号はとくに意識せずつけたものだったのですが、Side：ソラに変わったことで図らずも意味深くなりましたね。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A ディズニーや『KH』のキャラクターは立体視映えしますので、ぜひ立体視で見てほしいですね。もちろん目が疲れない程度にですが(笑)。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A ディズニー作品といえばやはり歌。ミュージカルや歌を組みこんだシナリオを書いてみたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

存在しなかった世界には、条件を満たさないとリクが強制的にドロップする場面がありますが(→P.216)、このシーンはリク役の宮野真守さんにアドリブで4パターン演じていただきました。シアターには登録されませんので、ファンのかたはお聞き逃しのないように(笑)。



▶シネマティックムービーディレクター【所属：ヴィジュアルワークス】

野末武志

Takeshi Nozue

代表作　『KH』シリーズ、FFⅨ、FFⅩ、FFⅫ、FFⅦ アドベントチルドレン、ディシディアFF、ディシディア デュオデシムFF、トゥームレイダー

Q 特別な意図をこめた部分などがあれば教えてください。

A 10周年ということで、今回のオープニングムービーはいままで以上に気合いを入れました。『KH』は一番プレッシャーがかかるプロジェクトで、みなさんの期待を裏切らないように心がけています。

Q 3DSの機能を活かすために工夫したことがあれば教えてください。

A オープニングムービーのミッキーは、ディズニーさんの協力でアニメーション監督の富沢さん(富沢信雄氏)を紹介してしただき、トラディショナルなアニメーションでの表現が実現できました。立体視で上下2画面という、3DSの機能をフルに活かしたオープニングムービーに仕上がったと思います。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A デスティニーアイランドが飛び出す絵本になっているシーンです。ヴィジュアルワークス(ムービー制作を担当する部署)の若手スタッフ主導という形で、デザインやギミックプランをお願いしたのですが、やる気やこだわりかたがすばらしく、彼らの成長する姿を見られてとてもうれしかったです。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A プレッシャーはありながらも、とても楽しく開発ができました。ゴールデンウィークにひとり出社して、暗闇のなかで「光」のオーケストラ版を大音量で聞きながら、ノリノリで作業していました(笑)。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A グラフィックの技術がとても進化してきているので、ムービーのクオリティを持つリアルタイムグラフィックを制作してみたいですね。また、これは夢というか希望ですが、『KH』の長編映像をやってみたいなと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

制作中に野村(野村哲也氏)から電話があり、とある場面をどうしても調整してほしいと言われました。理由を尋ねると、衝撃の話をサラッと聞かされて驚愕した覚えがあります。

Chapter 2 シナリオ



シナリオページの見かた

この章では、Side:ソラとSide:リクの情報を、6つのパートにわけて解説していく。ワールドごとの物語の進めかただけでなく、ダイブモードの攻略法やリンクポータルのデータなども紹介しているので、プレイに役立ててほしい。



ワールド訪問チャート

物語の全体的な流れをまとめたチャート。各ワールドへ行ける時期や、ワールドをクリアしたときに起こることなどを解説している。アイコンの意味は、「攻略ガイド」の⑫「攻略手順チャート」(→P.79)を参照。



登場キャラクター

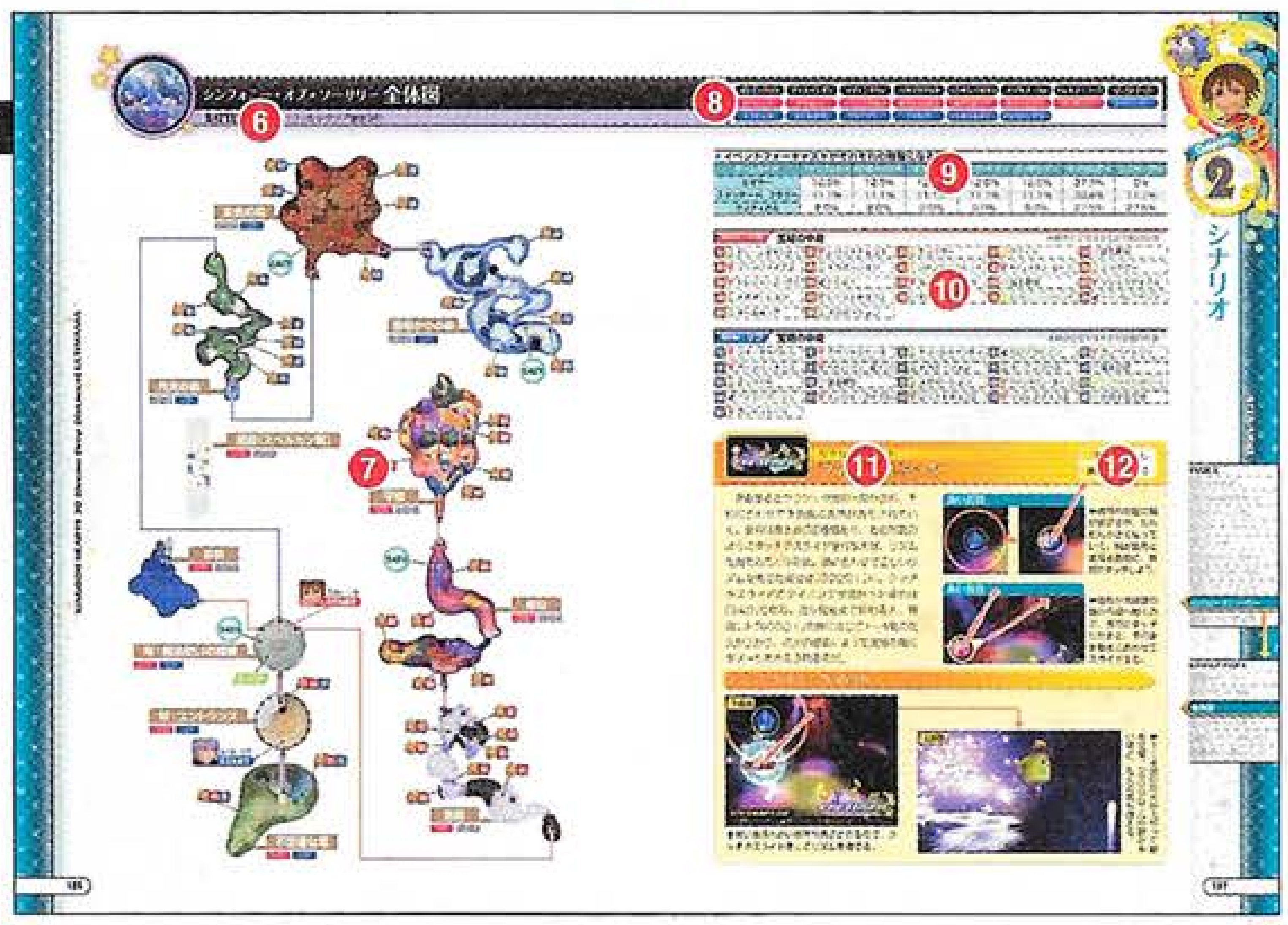
各ワールドで出会う、おもなキャラクターの紹介。そのキャラクターが登場した原作の映画やゲームについて、題名と公開された年(ゲームの場合は発売された年)も併記している。





ダイブモード指南

各ワールドで行なうダイブモードの攻略法を、Side：ソラとSide：リクにわけて解説。攻略法の内容は、基本的にAランクを獲得するためのものとなっている。



全体図

ワールド内にあるエリアのつながりと、宝箱の位置を示した図。右ページでは、出現する敵の種類、宝箱の中身、リアリティシフトの内容なども紹介している。



ダイブモード指南

❶**Aランクでもらえるもの**……そのワールドで、はじめてAランクを獲得したときにもらえるコマンドやアイテム。もらえるのは、Side：ソラとSide：リクを合わせて1回のみ。

❷**クリア条件**……クリアするための条件。これを満たしてゴールリングをくぐればクリアできる(→P.66)。

❸**クリアタイムによる倍率**……クリア時のタイムに応じた倍率。ゴールまでに獲得したポイントとこの倍率によって、トータルポイント(スコア)が決まる。

❹**トータルポイントとランクの対応**……トータルポイントと、獲得できるランクの対応。

❺**アドバイス**……Aランクを獲得するために行なうといいことや、注意すべき点などを紹介。ハチクイーンやイカゲソードと戦うワールドでは、有効な戦いかたと、敵が使ってくる攻撃への対処法を解説している。

全体図

❻**BATTLE LV**……そのワールドのバトルレベル。これが高いほど、出現する敵が強い(→P.396)。

❼**ワールド全体図**……探索できるエリアのつながりを示した全体図。記号の意味は右記を参照。

❽**出現する敵**……そのワールドに出現する敵。ボス敵や、特定の場面でのみ出現する敵は除外している。色の意味は以下のとおりで、名前の左側に「★」がある場合はワールドクリア後にのみ出現することを示す。

- (黒)…Side：ソラとSide：リクの両方で出現
- (赤)…Side：ソラでのみ出現
- (青)…Side：リクでのみ出現

❾**イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率**……各ゲームモードで、そのワールドのイベントフォーキャストの種類が決まる確率。

❿**宝箱の中身**……宝箱に入っているものを、レポート画面にある「宝物リスト」と同じ並び順で掲載。番号は本書で独自につけたもので、❼「ワールド全体図」や、「攻略ガイド」の⓭「詳細マップ」(→P.79)と対応している。緑色の文字は、大きな宝箱の中身であることを示す。

⓫**リアリティシフト名**……そのワールドで発動できるリアリティシフトの名前。

⓬**属性／威力倍率**……リアリティシフトを成功させたときにくり出す攻撃の属性(→P.26)と威力倍率(→P.27)。

全体図の記号の見かた

記号	意味
Side:ソラ START / Side:リク START	…そのワールドでのスタート地点
1番街 ソラ リク	…エリアの名前と、そのエリアを探索できるキャラクター。名前が消えているキャラクターは、そのエリアを探索できない
(ルート線)	…エリアのつながり。赤いルートはSide：ソラで、青いルートはSide：リクで移動できる
SAVE	…セーブポイント
SHOP	…モーグリショップ(→P.56)
(宝箱番号)	…宝箱の位置。番号は❿「宝箱の中身」と対応しており、赤い番号のものはSide：ソラで、青い番号のものはSide：リクで中身を入手できることを示す

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



リンクポータルデータ

ワールド内に配置されるリンクポータルの詳細なデータを、具体的な配置場所とともに紹介している。

各リンクポータルのデータ ※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

②	場所③	④	DP	クリアプ⑤ズの候補	ボー⑥条件	スペシャ⑦キ以外のボーナス⑦ズの候補
⑧タイプ1				Message ★×0 ⑨ちの大横綱が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵 ⑩マパンダー	
スペシャル1	[illegible]	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想(※3)	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	4	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	27	1	10	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス
バトル	[illegible]	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
フレンド	[illegible]	1	—	——	——	——
フレンド	[illegible]	1	—	——	——	——
配置タイプ2				Message ★×0 おデブなイヌ？ ネコ？ が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵 ワンダニャン、ハナダワンニャン	
スペシャル2	[illegible]	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想	ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	[illegible]	1	10	情熱の幻想、情熱の夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー
バトル	14	1	10	冷徹なる幻想、情熱の夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ
バトル	17	1	10	猛る幻想、悩める夢想	ⓧを使うな！	ガードクッキー
フレンド	[illegible]	1	—	——	——	——
フレンド	[illegible]	1	—	——	——	——
配置タイプ3				Message ★×0 力持ちの大横綱が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵 クマパンダー、タマシープ	
スペシャル3	[illegible]	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	17	1	10	猛る幻想、悩める夢想	ⓧを使うな！	ガードクッキー
バトル	27	1	10	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス
バトル	[illegible]	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
フレンド	[illegible]	1	—	——	——	——
フレンド	[illegible]	1	—	——	——	——
配置タイプ4(※4)				Message ★×2 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵 イダテンキリン	
スペシャル4	[illegible]	3	60	混沌なる夢想(※5)	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	[illegible]	3	20	躍動する幻想、悩める夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	[illegible]	3	20	冷徹なる幻想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー、レジストチョコ2
バトル	[illegible]	3	20	猛る幻想、情熱の夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス、コンペイトウ2
フレンド	[illegible]	3	—	——	——	——
配置タイプ5(※4)				Message ★×2 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵 イダテンキリン	
スペシャル5	[illegible]	3	60	混沌なる夢想	ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	7	3	20	情熱の幻想、情熱の夢想	3回以上ダメージを受けるな！	コンペイトウ、ガードクッキー2
バトル	[illegible]	3	20	猛る幻想、躍動する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー、レジストチョコ2
バトル	[illegible]	3	20	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ、ガードクッキー2
フレンド	[illegible]	3	—	——	——	——
配置タイプ6(※6)				Message ★×0 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵 イダテンキリン	
スペシャル6	[illegible]	4	85	混沌なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	[illegible]	4	20	躍動する幻想、躍動する夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ2
バトル	[illegible]	4	20	冷徹なる幻想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー2
バトル	[illegible]	4	20	猛る幻想、悩める夢想	3回以上ダメージを受けるな！	レジストチョコ2



リンクポータルデータ

❶**配置場所**……リンクポータルが配置される場所の候補。番号は❸「場所」と対応している。シークレットは、シークレットポータル(→P.61)であることを示す。エリア名の下にあるソラ リクは、記載されているキャラクターがそのエリアを探索できることを表す。

❷**種類**……リンクポータルの種類。「スペシャル」に併記している番号は、レポート画面の「プレイレコード」でリンクポータルの記録に表示される、クリアずみのスペシャルポータルの番号と対応している。

❸**場所**……そのリンクポータルが配置される場所。番号は❶「配置場所」と対応している。

❹**バトルランク**……アクセスするときに表示される、リンクポータルの「★」の数(1～5)。出現するスピリットの強さを表しており、基本的に「★」の数が多いほど強い。

❺**クリア時に得られるもの**……バトルポータルやスペシャルポータルをクリアしたときに得られるDPと、クリアプライズの候補。クリアプライズは、候補のなかからいずれかひとつがランダムで選ばれる。紫色の文字は、選ばれる確率が高いことを示す。

❻**ボーナス条件**……スペシャルポータルやバトルポータルでボーナスプライズを入手するための条件。

❼**スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補**……スペシャルポータルやバトルポータルで、❻「ボーナス条件」を満たしてクリアしたときに入手できるアイテムの候補。この候補にスペシャルケーキを加えたなかから、手に入るものがランダムでひとつ選ばれる。

❽**配置タイプ**……配置されるリンクポータルの組み合わせ。ドロップをするたびにいずれかの配置タイプに変わる。現在の配置タイプは画面に表示されないが、❾「Message」を見れば、どのタイプかをある程度推測可能。

❾**Message**……イベントフォーキャスト画面(→P.16)で確認できる、スペシャルポータルで出現する敵の情報。★×0などは、敵の姿が表示されるワクの色やワクの左上にある「★」の数(0～3)を表す。

❿**スペシャルポータルで現れるレア敵**……スペシャルポータルにアクセスしたときに出現する敵のうち、レアタイプが現れる敵の種類。これらのレア敵は、どのワールドでもスペシャルポータルでしか現れない。なお、ハナダワンニャンはレア敵ではないが、スペシャルポータルでしか現れないため、ここに記載している。

⓫**フレンドポータルで出現するスピリットの候補**……フレンドポータルにアクセスしたときに出現するスピリットの候補。これらのなかからランダムで選ばれた3体が、一時的にパーティーに加わる。



攻略ガイド

各ワールドにおける物語の進めかたを、チャートとマップで解説。Side：ソラとSide：リクの内容を、別々に掲載している。

攻略ガイド

⑫**攻略手順チャート**……そのワールドで行なうべき手順をチャート形式で表したもの。番号は、⑮「手順」と対応している。チャート内のアイコンの意味は下記のとおり。キーワードグロッサリー、回想シーン、クロニクルは、入手したあとに「メモワール」で内容を見ることができる。

- バトル …戦うことになるボス敵
- BONUS …バトルに勝利したときに得られる勝利ボーナス
- アイテム …入手できるアイテム
- コマンド …入手できるデッキコマンド
- キーワード …入手できるキーワードグロッサリー
- 回想 …入手できる回想シーン
- クロニクル …入手できるクロニクル

⑬**詳細マップ**……各エリアの詳細なマップ。記号の意味は下記を参照。

⑭**フリーフローアクションポイント**……見開きページ内のエリアにある、フリーフローアクションが可能な対象物の名前や外見と、行なえる動作。『ウォールキック』が行なえる壁は省略している。

⑮**手順**……その場所で行なうべき手順やそれについての解説。番号は、⑫「攻略手順チャート」と対応している。

⑯**ひとこと解説**／⑰**マップコラム**……先へ進むときや、宝箱のもとへ行くときなどに役立つ情報。

攻略ガイドの記号の見かた

- START / START …そのワールドでのスタート地点
- 1番街 …エリアの名前
- ●―● …エリアのつながり。a などの記号がある場合は、同じ記号が書かれたもう一方の場所につづいている。ほかのページに掲載しているエリアにつながる場合は、移動先のエリア名と掲載ページを記載。特定の条件を満たさないと移動できない場合は、その条件を併記している
- ●→ …エリアのつながり（一方通行）
- ●- - -● …エリア内でのつながり
- SAVE …セーブポイント
- SHOP …モーグリショップ（→P.56）
- 13 コンペイトウ …宝箱の位置と中身。番号は本書で独自につけたもので、「全体図」の⑩「宝箱の中身」（→P.77）と対応している。緑色の文字は、大きな宝箱の中身であることを示す。中身が「（敵）」の宝箱は、調べるとオバケピエロ（→P.366）が出現する。高台や遠く離れた足場などにある宝箱のうち、壁ジャンプ（→P.70）を使うよりも簡単に中身を取りに行けるものについては、そのやりかたを併記している
- 電源スイッチ …仕掛け（リアリティシフトを行なえるタルなど、一部のものをのぞく）。特殊な効果を持つものや、宝箱のもとへ行くのに利用できるものなどには、解説を併記している

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン（再訪）
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
タイプモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド（Side:ソラ）
攻略ガイド（Side:リク）

ワールド訪問チャート

BATTLE LV……そのワールドのバトルレベル(→P.396)。最初は左側の値だが、ワールドクリア後は右側の値に上がる
フリック……開放される『フリックラッシュ』のトーナメント
※上記以外の記号の意味についてはP.79を参照

ゲームスタート

デスティニーアイランド

- アースラの幻影と戦う

バトル アースラの幻影(→P.373)
BONUS 最大HP+20(ソラ)
キーワード キーブレード、キーブレードマスター、マスター・ゼアノート



ゲームをスタートすると、デスティニーアイランドからイカダで出発したところでアースラの幻影が出現。チュートリアル「初心者のためのバトル講座」のあとに、アースラの幻影とのバトルに突入する(チュートリアルはスキップ可能)。このバトルで操作するのはかならずソラで、リクは一緒に敵を攻撃したり、ソラのHPが残り少ないときに『ケアル』を使ったりしてくれるのだ。アースラの幻影を倒したあとは、ソラでトラヴァースタウンのダイブモードに挑むことになる。

トラヴァースタウン

→P.82 BATTLE LV 3→6

トラヴァースタウンをクリアしたキャラクターは、ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイスの3ヵ所へ行けるようになる。この3ヵ所は、どのような順番で訪れてもいい。

順不同

ラ・シテ・デ・クローシュ

→P.100 BATTLE LV 8→12

ザ・グリッド

→P.120 BATTLE LV 14→18

プランクスターズ・パラダイス

→P.140 BATTLE LV 18→20

ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイスのいずれか1ヵ所を、ソラとリクの両方でクリアすると、クロニクル「358/2Days」が手に入る。
クロニクル 358/2Days

ラ・シテ・デ・クローシュとプランクスターズ・パラダイスの2ヵ所を、操作キャラクターを問わず一度ずつクリアすると、『フリックラッシュ』(→P.308)のトーナメント「レインボーカップ」が開放される。
フリック レインボーカップ

ザ・グリッドをソラかリクのどちらかでクリアすると、『フリックラッシュ』のトーナメント「デジタルカップ」が開放される。
フリック デジタルカップ

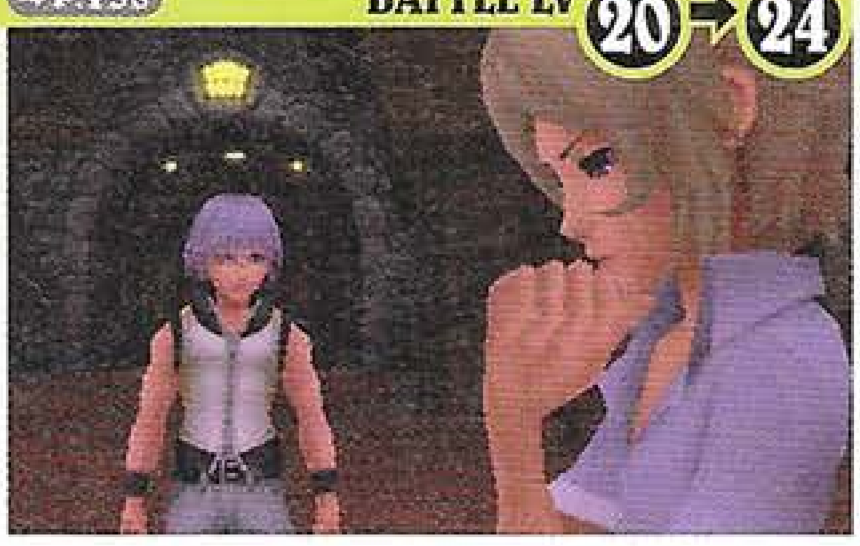
次ページへ

前ページより

ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイスの3ヵ所すべてを、ソラとリクの両方でクリアしたあとは、トラヴァースタウンをふたたび訪れることになる。そのさいにはダイブモードを行なう必要がないかわりに、行き先を選べない。

トラヴァースタウン(再訪)

→P.158 BATTLE LV 20→24



トラヴァースタウン(再訪)をソラかリクのどちらかでクリアすると、『フリックラッシュ』のトーナメント「デリシャスカップ」が開放される。

フリック デリシャスカップ

トラヴァースタウン(再訪)をソラとリクの両方でクリアすると、クロニクル「コーデッド」とキーワードグロッサリー「セブンプリンセス」が手に入るほか、カントリー・オブ・ザ・マスケティアとシンフォニー・オブ・ソーサリーへ行けるようになる。

クロニクル コーデッド

キーワード セブンプリンセス

順不同

カントリー・オブ・ザ・マスケティア

→P.162 BATTLE LV 26→30

シンフォニー・オブ・ソーサリー

→P.182 BATTLE LV 34→36

カントリー・オブ・ザ・マスケティアとシンフォニー・オブ・ソーサリーの2ヵ所を、操作キャラクターを問わず一度ずつクリアすると、『フリックラッシュ』のトーナメント「ファイナルカップ」が開放される。

フリック ファイナルカップ

カントリー・オブ・ザ・マスケティアとシンフォニー・オブ・ソーサリーの2ヵ所を、ソラとリクの両方でクリアすると、存在しなかった世界へ行けるようになる。

存在しなかった世界

→P.201 BATTLE LV 38

存在しなかった世界のSide：リクでは、先へ進もうとすると自動的にドロップしてしまう場面があり、Side：ソラを終わらせるまでは、それ以上進めなくなる(→P.216)。まずはSide：ソラを終わらせ、そのあとにSide：リクを終わらせれば、エンディングを迎えることができるのだ。

エンディング





INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

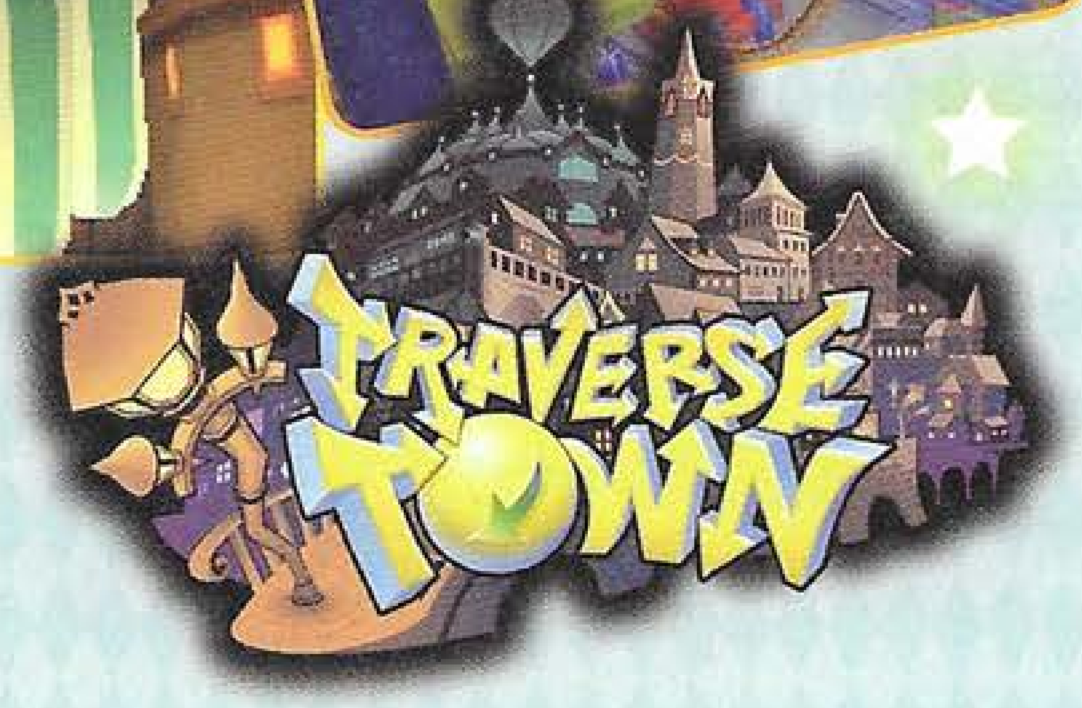


トラヴァースタウン

TRAVERSE TOWN







狭間の世界に形成される、行き場を失った者が集う街。わけあってこの世界にやってきた少年少女たちが、くだされたミッションを制限時間内にこなさなければならない「死神のゲーム」に参加させられている。

登場キャラクター

登場作品 すばらしきこのせかい(2007年)



ネク

Side：ソラ
Side：リク

他人と関わり合うのを避けて、つねにヘッドフォンを身につけている少年。もとの世界へ帰るために死神のゲームに参加しているが、パートナーのシキと離ればなれになってしまった。彼女を捜している途中でソラと出会い、なりゆきで力を借りることに。



⬆誰とでも気さくに接するソラとは正反対の性格だが、しだいに打ち解けていく。

Chapter 2 シナリオ

SCENARIO



ヨシュア

Side：ソラ
Side：リク

つかみどころのない性格の少年。死神のゲームの参加者であるネクたちを見守っている。別々に存在するふたつのトラヴァースタウンを自由に行き来できる唯一の人物で、この世界のさまざまな事情にくわしい。



⬅頭の回転が速いうえ洞察力にもすぐれ、ふたつの世界に秘められた謎にいち早く気づく。



シキ

Side：ソラ
Side：リク

明るく元気に振る舞う、ネクのパートナー。ネクと同じく、もとの世界へ帰るためにミッションに挑む。裁縫が得意で、自分で作った黒猫のぬいぐるみ「にゃんタン」を、いつも持ち歩いている。



➡死神のゲームではパートナーがいないと戦うことができず、リクに護衛を依頼する。



ビイト

Side：ソラ
Side：リク

死神のゲームに参加する、猪突猛進で負けず嫌いな少年。ドクロをモチーフにしたニット帽やアクセサリを愛用している。口は悪いが、仲間を思いやる気持ちは強い。本名で呼ばれるのを嫌う、恥ずかしがりな一面も。



ライム

Side：ソラ
Side：リク

ビイトのパートナーを務める、しっかり者の女の子。記憶をなくしており、なぜこの世界にいるのかも覚えていないが、つねに明るさを失わない。ビイトと同様に、ドクロマークのニット帽を着用している。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ダイブモード指南

Aランクでもらえるもの スパークダイヴ

ゴールリングまでにプライズを600ポイント獲得しよう

Side：ソラ

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'15"00以内	×1000
1'15"01〜1'25"00	×500
1'25"01〜1'45"00	×100
1'45"01〜2'30"00	×50
2'30"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
750000以上	A GOLD DIVER
320000〜749999	B SILVER DIVER
319999以下	C BRONZE DIVER

障害物にぶつからないようにダイブプライズを取っていけば、Aランクを獲得するのは難しくない。高得点を狙うなら、最初に登場するダイブプライズの輪をくぐるときに輪の中心を通り、ダイブプライズを全部取るようにしたい。輪の手前で『エアリダクション』を使い、減速した状態でくぐるといいだろう。



⬅減速していればプライズの取り逃しを防ぎやすい。

高いスコアを獲得するための進みかた



⬅ダイブプライズの輪をくぐる。プライズを全部取れば480ポイントに。



⬅グラデーションリング・赤をくぐると、ダイブプライズを大量に入手できる。



⬅『ダイブアタック』で看板を壊しつつ、中央のダイブプライズも取ろう。



⬅ワンダニャン風船はマーカーが黄色になった直後に『ダイブアタック』で攻撃。



⬅グラデーションリング・青を通ったあとに現れる敵は『メガフレア』で倒す。



⬅『エアリダクション』で減速し、画面端から端へ移動してプライズを入手する。

トラヴァースタウン
TRAVERSE TOWN

ゴールリングまでにプライズを300ポイント獲得しよう
Side：リク

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'15"00以内	×1000
1'15"01～1'25"00	×500
1'25"01～1'50"00	×100
1'50"01～2'35"00	×50
2'35"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
420000以上	A GOLD DIVER
190000～419999	B SILVER DIVER
189999以下	C BRONZE DIVER

敵の数が多いので、それらを倒すだけでもダイブプライズがそこそこ手に入る。あとは障害物に注意しつつ、グラデーションリングをくぐったりダイブプライズ（大）を取ったりしてポイントを伸ばしていけばOK。より高いスコアを目指すなら、緑の看板を壊したときに出現するダイブプライズも集めよう。



⬅緑の看板を壊すとダイブプライズ（小）が2個出現。

高いスコアを獲得するための進みかた



1 ⬅まずは『ダイブアタック』で敵を倒す。余裕があれば緑の看板も壊すといい。



2 ⬅マジックプライズとダイブプライズ（大）があるが、ダイブプライズを取ろう。



3 ⬅グラデーションリング・赤をくぐったら、下側のダイブプライズの輪を通る。



4 ⬅ワンダニャン風船を攻撃したあと、敵の集団を『メガフレア』でまとめて倒す。



5 ⬅障害物に当たらないようにギリギリまで近づいてダイブプライズ（大）を入手。



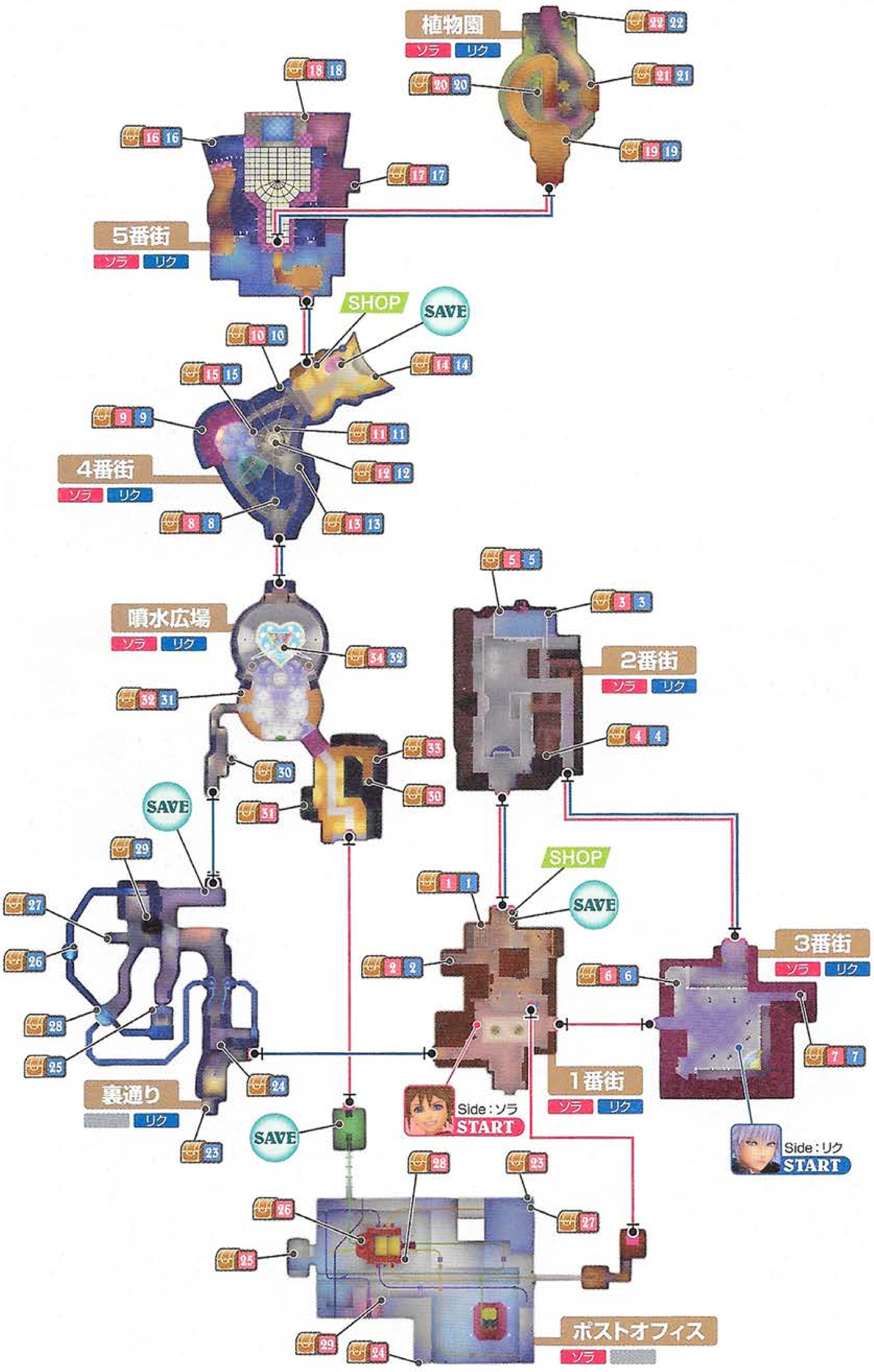
6 ⬅4枚の看板のあいだに浮かぶダイブプライズは、看板を壊しつつ取っていく。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

トラヴァースタウン 全体図

BATTLE LV 3 （ワールドクリア後は6、再訪時は20、再訪時のクリア後は24）



出現する敵

ワンダニャン ／ ヤギホーン ／ コウモリバット ／ ハリライオン ／ ヘビトカゲ ／ クマバンダー ／ タマシープ ／ ★タマシープ

※再訪時のSide：ソラに出現する敵はP.159、Side：リクに出現する敵はP.161を参照

▶イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率

ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
共通	14.3%	28.5%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	0%

Side：ソラ 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 マジックアイス	2 ポーション	3 コンペイトウ	4 バルーン	5 ハイポーション
6 情熱の夢想	7 レジストチョコ	8 ガードクッキー	9 ウォーターバレル	10 ハイポーション
11 マジックアイス	12 バルーン	13 ポーション	14 レジストチョコ	15 ポーション
16 ガードクッキー	17 ポーション	18 レジストチョコ	19 スペシャルケーキ	20 コンペイトウ
21 躍動する幻想	22 モーニングベル	23 躍動する夢想	24 情熱の夢想	25 悩める夢想
26 スパーク	27 ペイントガン・赤×10	28 ポーション	29 マジックアイス	30 バルーン
31 猛る幻想	32 マジックアイス	33 躍動する夢想	34 ストライクレイド	

Side：リク 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 躍動する夢想	2 ポーション	3 レジストチョコ	4 バルーン	5 ヤギホーンのレシピ
6 マジックアイス	7 コンペイトウ	8 ポーション	9 猛る幻想	10 バルーン
11 コンペイトウ	12 トレジャーゴーグル	13 ポーション	14 ガードクッキー	15 コンペイトウ
16 悩める夢想	17 ハイポーション	18 レジストチョコ	19 モーニングベル	20 ペイントガン・緑×10
21 スペシャルケーキ	22 ハイポーション	23 悩める夢想	24 サンダー	25 ポーション
26 ガードクッキー	27 猛る幻想	28 ペイントガン・水色×10	29 ポーション	30 情熱の夢想
31 マジックアイス	32 ブリザドブレード			

リアリティシフト スリングショット

属性	なし
威力倍率	6.0

対象を球に閉じこめて飛ばし、対象および着弾点の近くにいる敵にダメージを与える。着弾点を示す黄色の輪の位置を決めるとき、確実に巻きこめる敵は光るので、それも参考にして、できるだけ多くの敵を巻きこめるような位置を着弾点にしよう。なお、黄色の輪は対象をスライドした方向とは逆側へ動く。



⬅対象を特定の障害物の近くに飛ばすと、その障害物が壊れて宝箱が見つかる場合も。

『スリングショット』の流れ



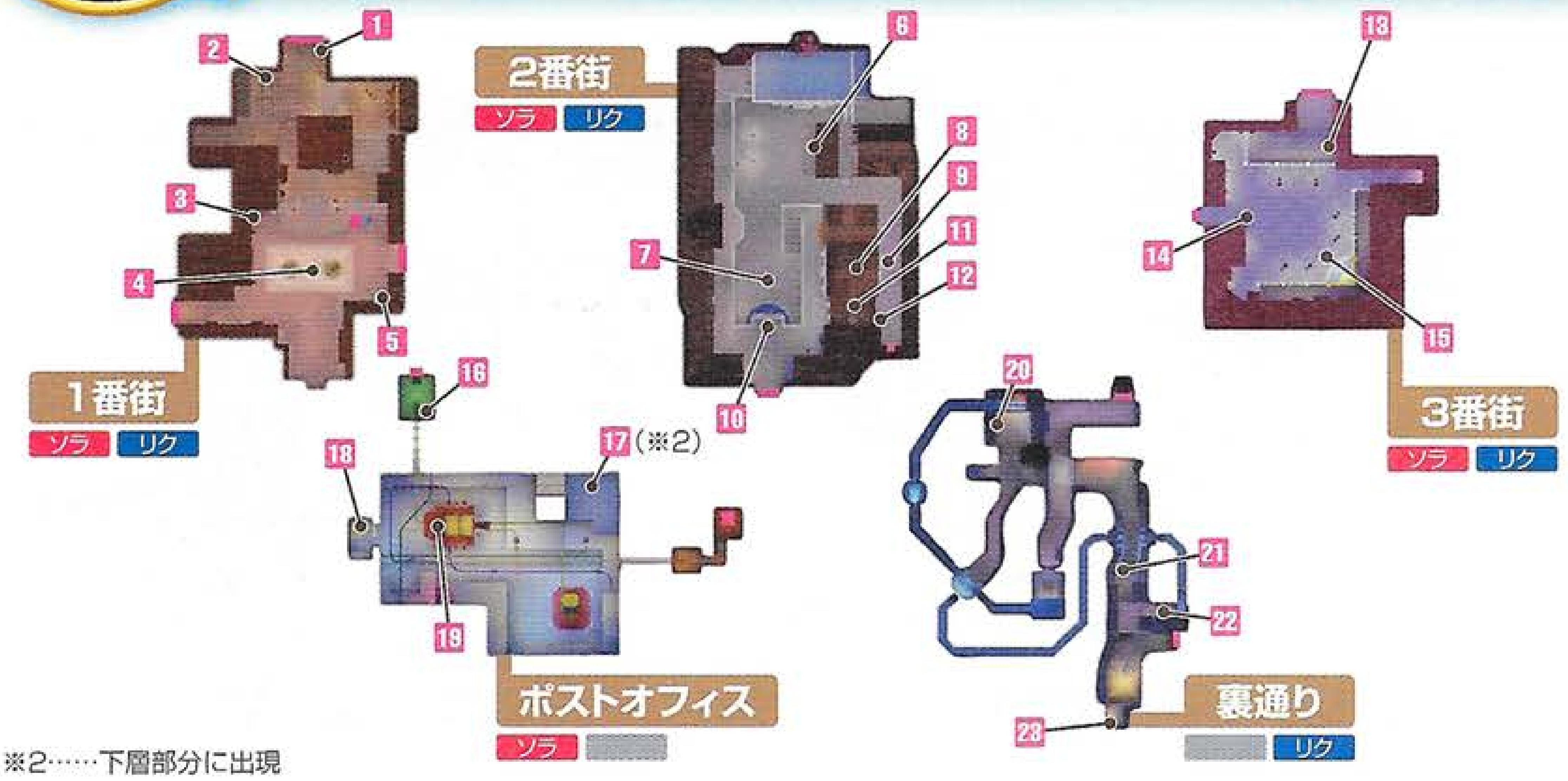
⬆対象にタッチしてスライドし、着弾点(黄色の輪の位置)を調整する。



⬅タッチをやめると発射。対象は着弾点で爆発し、周囲の敵にダメージを与える。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

トラヴァースタウン リンクポータルデータ



※2……下層部分に出現

Side：ソラ 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1	Message	★×0 力持ちの大横綱が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵	クマパンダー		
スペシャル1	18	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想(※3)	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	4	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	27	1	10	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス
バトル	35	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
フレンド	10	1	—	—	—	—
フレンド	13	1	—	—	—	—
配置タイプ2	Message	★×0 おデブなイヌ？ ネコ？ が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	ワンダニャン、ハナダワンニャン		
スペシャル2	31	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	6	1	10	情熱の幻想、情熱の夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー
バトル	14	1	10	冷徹なる幻想、情熱の夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ
バトル	17	1	10	猛る幻想、悩める夢想	Ⓧを使うな！	ガードクッキー
フレンド	5	1	—	—	—	—
フレンド	30	1	—	—	—	—
配置タイプ3	Message	★×0 力持ちの大横綱が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵	クマパンダー、タマシープ		
スペシャル3	45	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	17	1	10	猛る幻想、悩める夢想	Ⓧを使うな！	ガードクッキー
バトル	27	1	10	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス
バトル	35	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
フレンド	5	1	—	—	—	—
フレンド	13	1	—	—	—	—
配置タイプ4(※4)	Message	★×2 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	イダテンキリン		
スペシャル4	8	3	60	温柔なる夢想(※5)	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	3	3	20	躍動する幻想、悩める夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	15	3	20	冷徹なる幻想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー、レジストチョコ2
バトル	37	3	20	猛る幻想、情熱の夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス、コンペイトウ2
フレンド	16	3	—	—	—	—
配置タイプ5(※4)	Message	★×2 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	イダテンキリン		
スペシャル5	39	3	60	温柔なる夢想	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	7	3	20	情熱の幻想、情熱の夢想	3回以上ダメージを受けるな！	コンペイトウ、ガードクッキー2
バトル	28	3	20	猛る幻想、躍動する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー、レジストチョコ2
バトル	44	3	20	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ、ガードクッキー2
フレンド	32	3	—	—	—	—
配置タイプ6(※6)	Message	★×3 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	イダテンキリン		
スペシャル6	25	4	85	温柔なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	19	4	20	躍動する幻想、躍動する夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ2
バトル	34	4	20	冷徹なる幻想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー2
バトル	38	4	20	猛る幻想、悩める夢想	3回以上ダメージを受けるな！	レジストチョコ2
フレンド	12	4	—	—	—	—

※3……クリアプライズとは別にクマパンダーのレシピを入手可能　※4……トラヴァースタウン(再訪)を開始するまでは選ばれない
※5……クリアプライズとは別にイダテンキリンのレシピを入手可能
※6……Side：ソラのトラヴァースタウンでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

フレンドポータルで出現するスピリットの候補(※1)



※1……トラヴァースタウン(再訪)では、イダテンキリン、カエルシェフ、ツノケラトプス、ハサミクワガタ、ハナダワンニャン、ホネフィッシュ、モエロタツホースになる





Side：リク 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリア時に得られるもの クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1				Message ★×0 おデブなイヌ？ ネコ？ が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	ワンダニャン
スペシャル1	24	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	6	1	10	情熱の幻想、情熱の夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー
バトル	20	1	10	悩める幻想、悩める夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ
バトル	40	1	10	悩める幻想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	コンペイトウ
フレンド	13	1	—	——	——	——
フレンド	36	1	—	——	——	——
配置タイプ2				Message ★×0 シッポがお花？ 謎の敵出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	ハナダワンニャン、クマパンダー
スペシャル2	11	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想(※7)	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	4	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	27	1	10	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス
バトル	35	1	10	躍動する幻想、躍動する夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
フレンド	21	1	—	——	——	——
フレンド	41	2	—	——	——	——
配置タイプ3				Message ★×0 まん丸ねぼすけさんが出現？	スペシャルポータルで現れるレア敵	タマシープ
スペシャル3	31	1	40	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想(※8)	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	14	1	10	冷徹なる幻想、情熱の夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ
バトル	20	1	10	悩める幻想、悩める夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ
バトル	40	1	10	悩める幻想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	コンペイトウ
フレンド	10	1	—	——	——	——
フレンド	29	1	—	——	——	——
配置タイプ4(※4)				Message ★×2 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	イダテンキリン
スペシャル4	2	3	60	魅惑の夢想(※5)	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	7	3	20	情熱の幻想、情熱の夢想	3回以上ダメージを受けるな！	コンペイトウ、ガードクッキー2
バトル	23	3	20	悩める幻想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ、レジストチョコ2
バトル	44	3	20	冷徹なる幻想、躍動する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ、ガードクッキー2
フレンド	41	3	—	——	——	——
配置タイプ5(※4)				Message ★×2 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	イダテンキリン
スペシャル5	43	3	60	魅惑の夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	15	3	20	冷徹なる幻想、悩める夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー、レジストチョコ2
バトル	28	3	20	猛る幻想、躍動する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー、レジストチョコ2
バトル	33	3	20	悩める幻想、躍動する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	レジストチョコ、レジストチョコ2
フレンド	1	3	—	——	——	——
配置タイプ6(※9)				Message ★×3 ピカピカ光る雷の化身が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	イダテンキリン
スペシャル6	22	4	85	魅惑の夢想	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	9	4	20	情熱の幻想、情熱の夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ2
バトル	26	4	20	猛る幻想、情熱の夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー2
バトル	42	4	20	冷徹なる幻想、情熱の夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ2
フレンド	32	4	—	——	——	——

※7……クリアプライズとは別にハナダワンニャンのレシピを入手可能
※8……クリアプライズとは別にタマシープのレシピを入手可能
※9……Side：リクのトラヴァースタウンでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



Side：ソラ

トラヴァースタウン 攻略ガイド

前半はこれまでの『KH』シリーズでおなじみの場所を、後半は本作で初登場となる場所を訪れる。フリーフローアクションやリアリティシフトも使いながらスミズミまで探索していこう。

攻略手順チャート

スタート

手順1 2番街 →P.91
- ドリームイーターの集団と戦う
- スピリットに関する説明を聞く

アイテム ワンダニャンのレシピ、躍動する幻想×5、情熱の幻想×3
図鑑 ドリームイーター
キーワード ハートレス

手順2 3番街 →P.91
- 自動的にドロップして操作キャラクターがリクに切りかわる

手順3 3番街 →P.91
- 電源スイッチを攻撃する

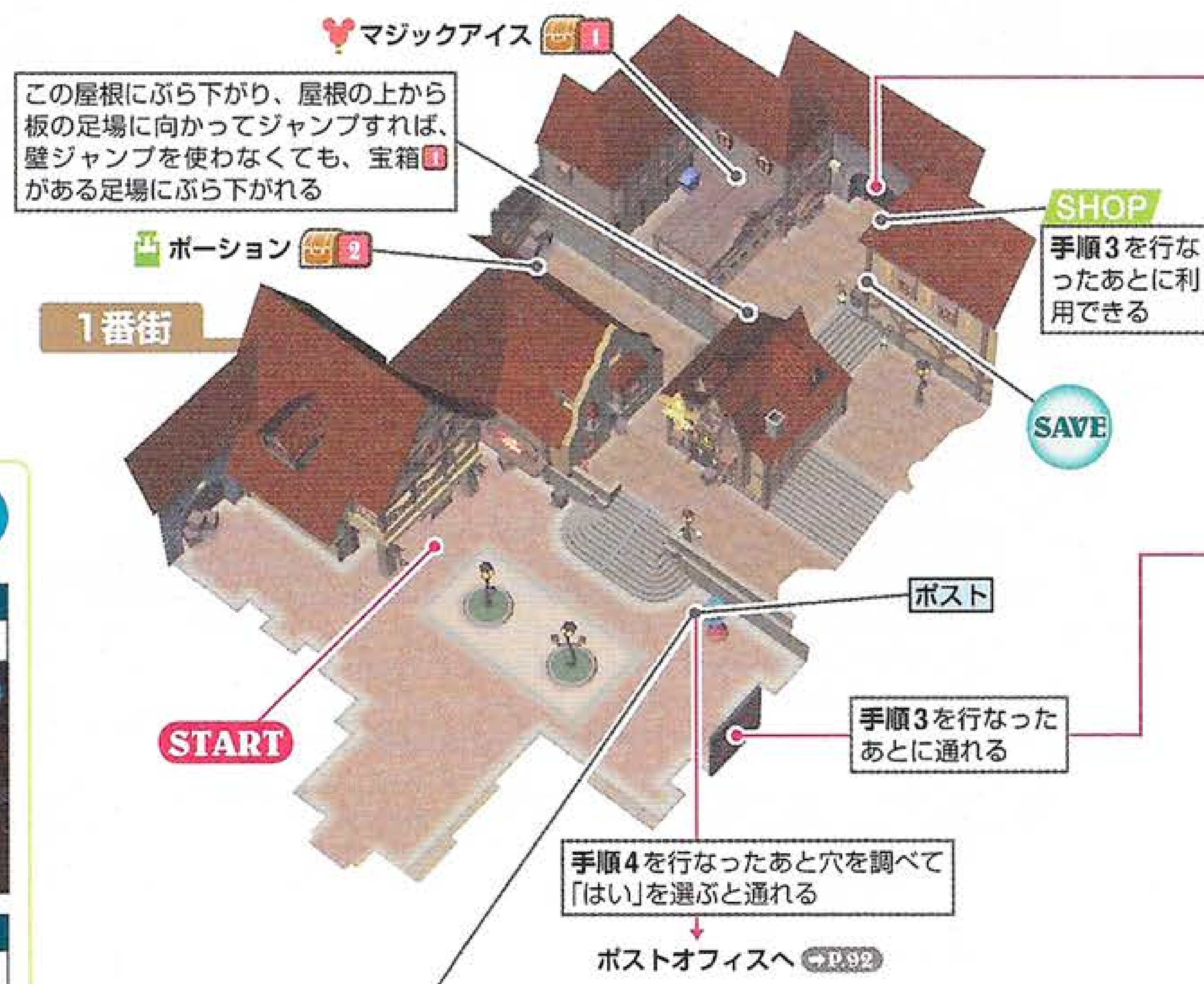
手順4 1番街 下記参照
- ポストを調べる

手順5 4番街 →P.93
- ライムに会う

手順6 5番街 →P.94
- ハコザルと戦う

バトル ハコザル(→P.374)
BONUS 最大HP+20、デッキコマンド装備数+1
アイテム スカルノイズ

ワールドクリア



手順4 ● ポストを調べる

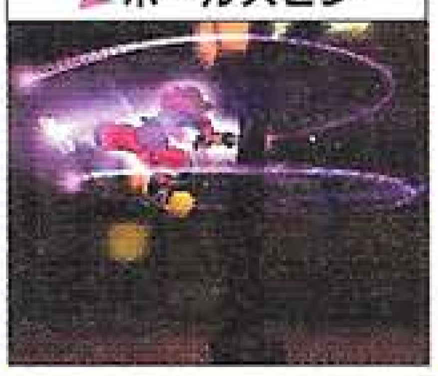
手順3のあとに1番街を訪れてポストを調べると、ポストオフィスへ通じる穴が出現する。この穴を調べて「はい」を選べば、ポストオフィスへ移動することが可能だ。

フリーフローアクションポイント

手すり
レールスライド



街灯
ポールスピン



マップコラム COLUMN 高い場所にある宝箱の中身は「壁ジャンプ」で取りに行こう

宝箱3～6のような、高い場所にある宝箱の中身を取るには、『ハイジャンプ』などの特殊なアビリティが必要であるように思える。しかし、フリーフローアクションのくり返しで壁をのぼる「壁ジャンプ」(→P.70)を使えば、特殊なアビリティがなくても取りに行けるのだ。以降の冒険でも、屋根の上などの高い場所には、宝箱やリンクポータルがあることが多く、そうした場所のほぼすべてには壁ジャンプでのぼれるので覚えておこう。



手順1
- ドリームイーターの集団と戦う
- スピリットに関する説明を聞く

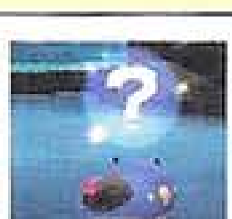
2番街を訪れて奥へ進むと、ドリームイーターが襲ってくる。それを全滅させたら、画面の説明にしたがってワンダニャンをブリードし、パーティーに加えることになるのだ。以降はキャンプメニューの「スピリット」が利用できるので、さまざまなスピリットを生み出したり育てたりして戦力をアップさせていこう(→P.239)。

手順2
- 自動的にドロップして操作キャラクターがリクに切りかわる

このあと、Side：リクの**手順2**(→P.96)まで進めたところで操作キャラクターがふたたびソラにもどり、3番街から探索を再開できる。再開後は上画面の右下にドロップゲージが表示され、それがゼロになるたびに操作キャラクターが切りかわり、Side：ソラとSide：リクを交互にプレイしていくことになる(→P.12)。

手順3
- 電源スイッチを攻撃する

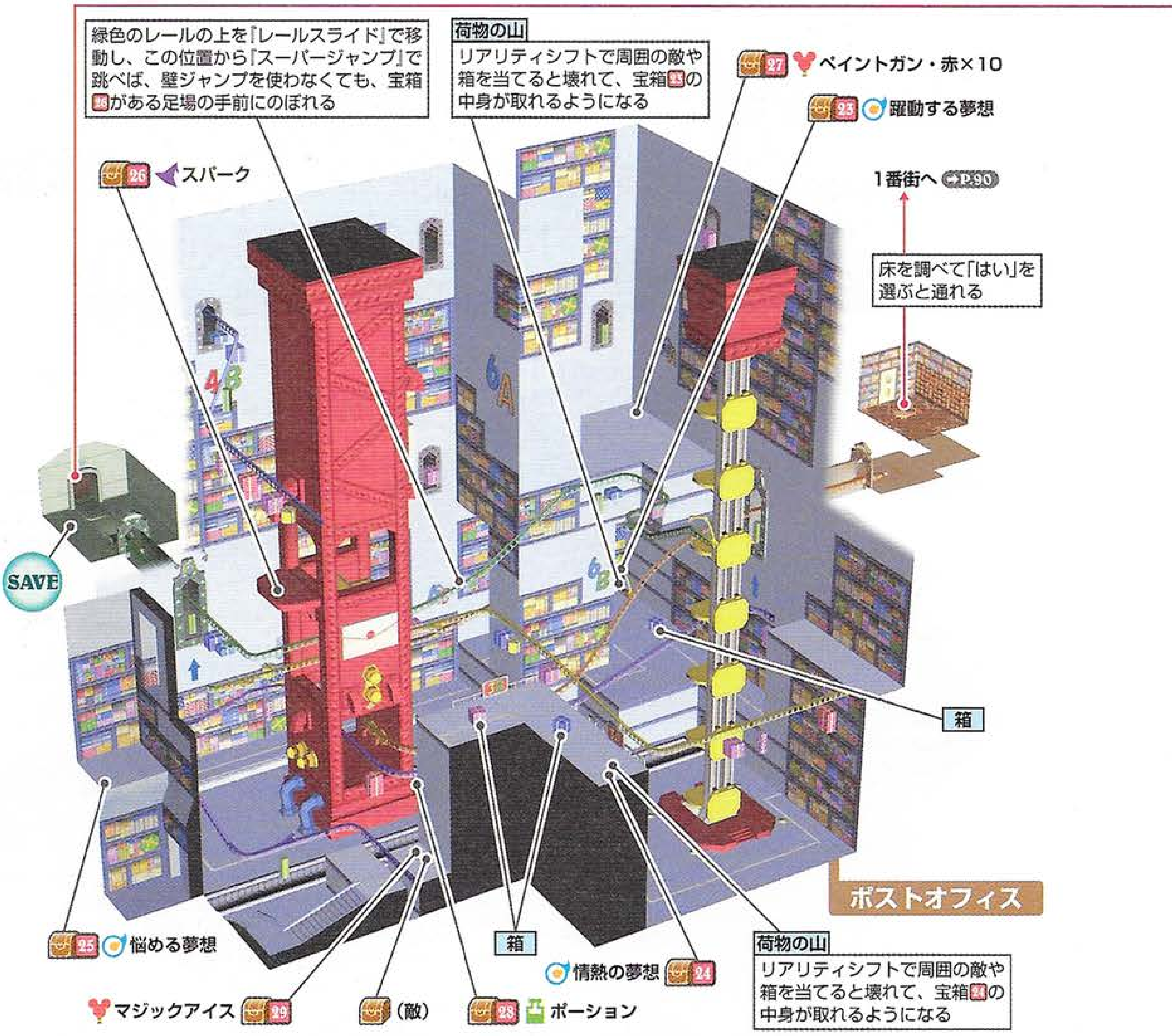
操作キャラクターがリクからソラにもどった直後は、3番街から出られない。電源スイッチに何度か攻撃を当てて、1番街への扉に電気を供給すれば、1番街や2番街へ行けるようになるのだ。



←電源スイッチに近づくと、スピリットが鳴き声をあげるほか、頭上に「?」マークが表示される。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



マップコラム COLUMN レールの上をすべって移動しよう

ポストオフィスには、オレンジ、緑、黄、紫の4色のレールが張りめぐらされている。レールの上に乗り、フリーフローアクション『レールスライド』を行なえば、噴水広場への出口に向かったり高い場所へのぼったりできるのだ。なお、噴水広場へ向かいたいときは、下の連続写真の要領で進んでいけばいい。



⬅黄色および紫色のレールは、宝箱がある場所へ移動したいときに利用しよう。



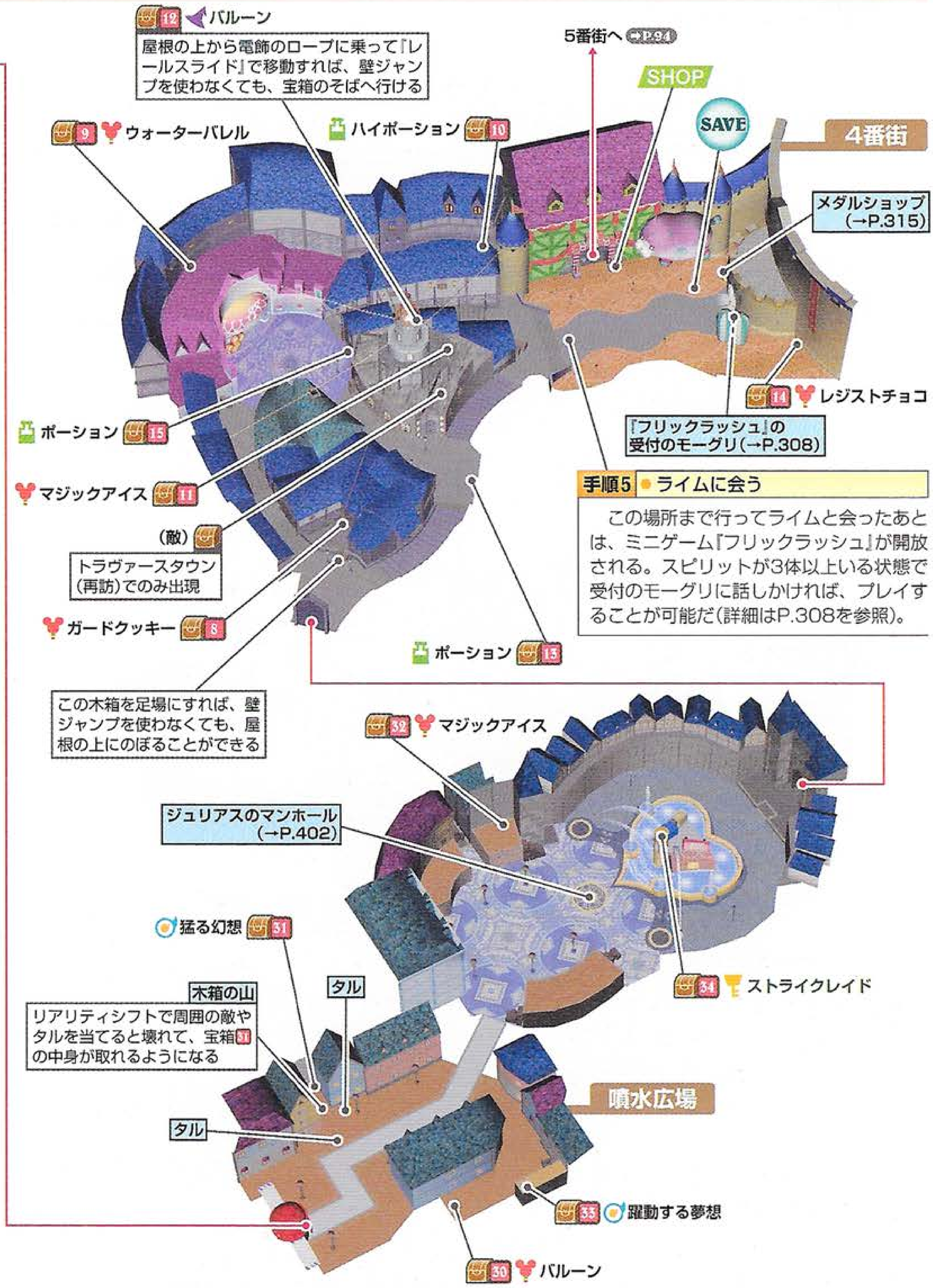
⬆1番街からポストオフィスへ移動してきたら、まずは通路の先にあるオレンジ色のレールに乗る。



⬆オレンジ色のレールをすべって終点まで移動したあとは、正面に見えるリフトに乗ろう。



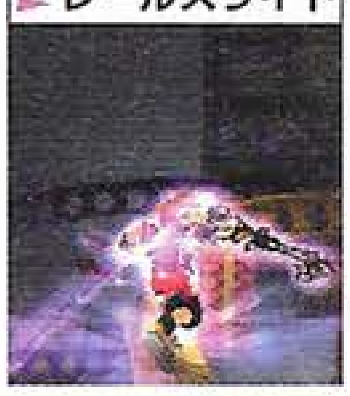
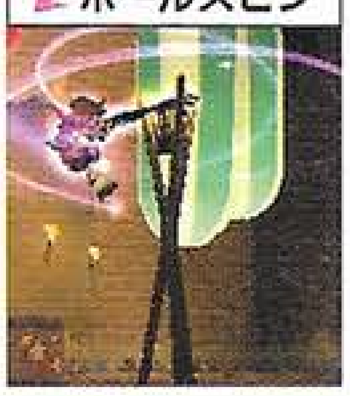
⬆リフトから緑色のレールに乗ったら、あとは噴水広場への出口まですべっていくだけだ。



手順5 ● ライムに会う

この場所まで行ってライムと会ったあとは、ミニゲーム『フリックラッシュ』が開放される。スピリットが3体以上いる状態で受付のモーグリに話しかければ、プレイすることが可能だ(詳細はP.308を参照)。

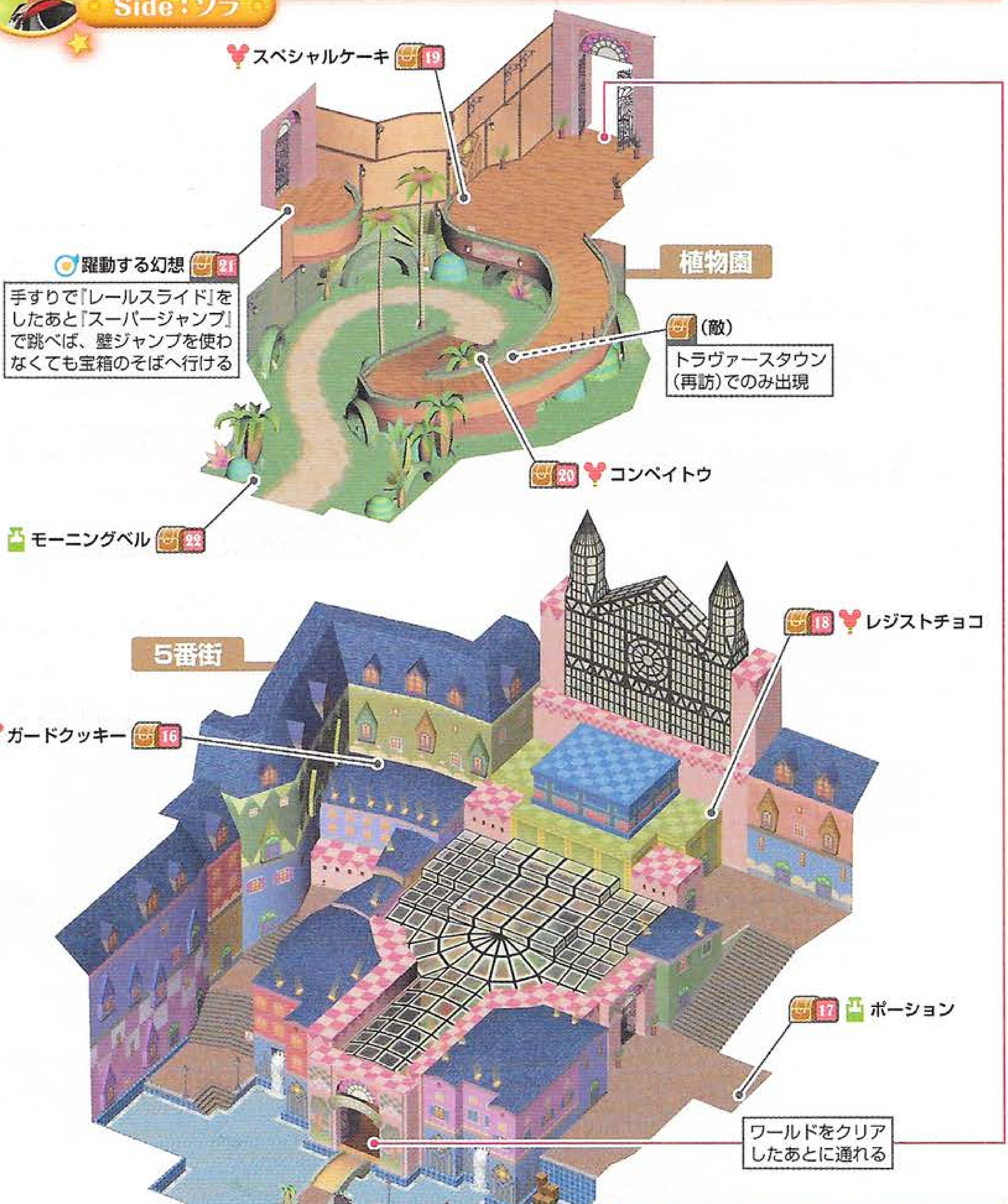
フリーフローアクションポイント

レール	横棒	街灯	手すり	電飾のロープ	かがり火
レールスライド	ポールスイング	ポールスピン	レールスライド	レールスライド	ポールスピン
					

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

トラヴァースタウン 攻略ガイド

Side：ソラ



4番街へ
→P.93

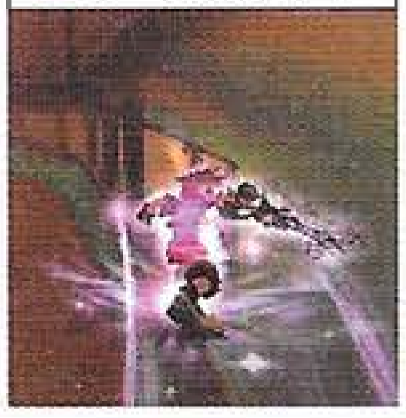
手順6 ● ハコザルと戦う(→P.374)

ハコザルとのバトルは、最初は5番街で行なわれるが、途中で植物園へ落とされてしまうことがある。ただし、バトル中は植物園に宝箱がないので、植物園に落とされたかどうかに関係なく、宝箱19～22の中身はハコザルを倒してワールドをクリアしたあとで取りに行こう。



⬆建物のガラス屋根の上で戦っていると、植物園に落とされやすい。

フリーフローアクションポイント

街灯(縦)	街灯(横)	手すり
↙ポールスピン	↙ポールスイング	↙レールスライド
		



トラヴァースタウン 攻略ガイド

Side：リク

訪れる場所はSide：ソラとほぼ同じだが、1番街から噴水広場へ向かうときには、ポストオフィスではなく裏通りを通る。また、噴水広場で歩ける範囲もSide：ソラと少しちがう。



攻略手順チャート

スタート

手順1 3番街 下記参照
- ヨシュアに会う

手順2 2番街 →P.96
- スピリットに関する説明を聞く
- ドリームイーターの集団と戦う
- 自動的にドロップして操作キャラクターがソラに切りかわる

アイテム コウモリバットのレシピ、躍動する幻想×3、悩める幻想×5
回想 キーブレード戦争
キーワード キーブレード戦争、キングダムハーツ、Χブレード

手順3 1番街 →P.96
- ドリームイーターの集団と戦う

手順4 5番街 →P.99
- 黒コートの人物に会う

手順5 植物園 →P.99
- ハコザルと戦う

バトル ハコザル(→P.375)
BONUS 最大HP+20、デッキコマンド装備数+1
アイテム スカルノイズ

ワールドクリア



手順1 ● ヨシュアに会う

トラヴァースタウンを訪れて行動可能になったあとは、リンクポータルが開放される。下画面のナビマップでポータルマークをタッチするとアクセスでき、珍しい敵と戦えたり味方のスピリットが出現したりするのだ(→P.58)。ただし、ナビマップをズームしていないと、ポータルマークにタッチしてもアクセスできないので注意。

フリーフロー アクションポイント

街灯
↙ ポールスピン



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
タイプモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



手順2
- スピリットに関する説明を聞く
- ドリームイーターの集団と戦う
- 自動的にドロップして操作キャラクターがソラに切りかわる

2番街を訪れた直後にコウモリバットのレシピが手に入り、コウモリバットをブリードして仲間に加えることになる。そのあとはドリームイーターの集団とのバトルがはじまり、全滅させると操作キャラクターがソラに切りかわって、Side：ソラの**手順3**から物語を進められるのだ(→P.91)。

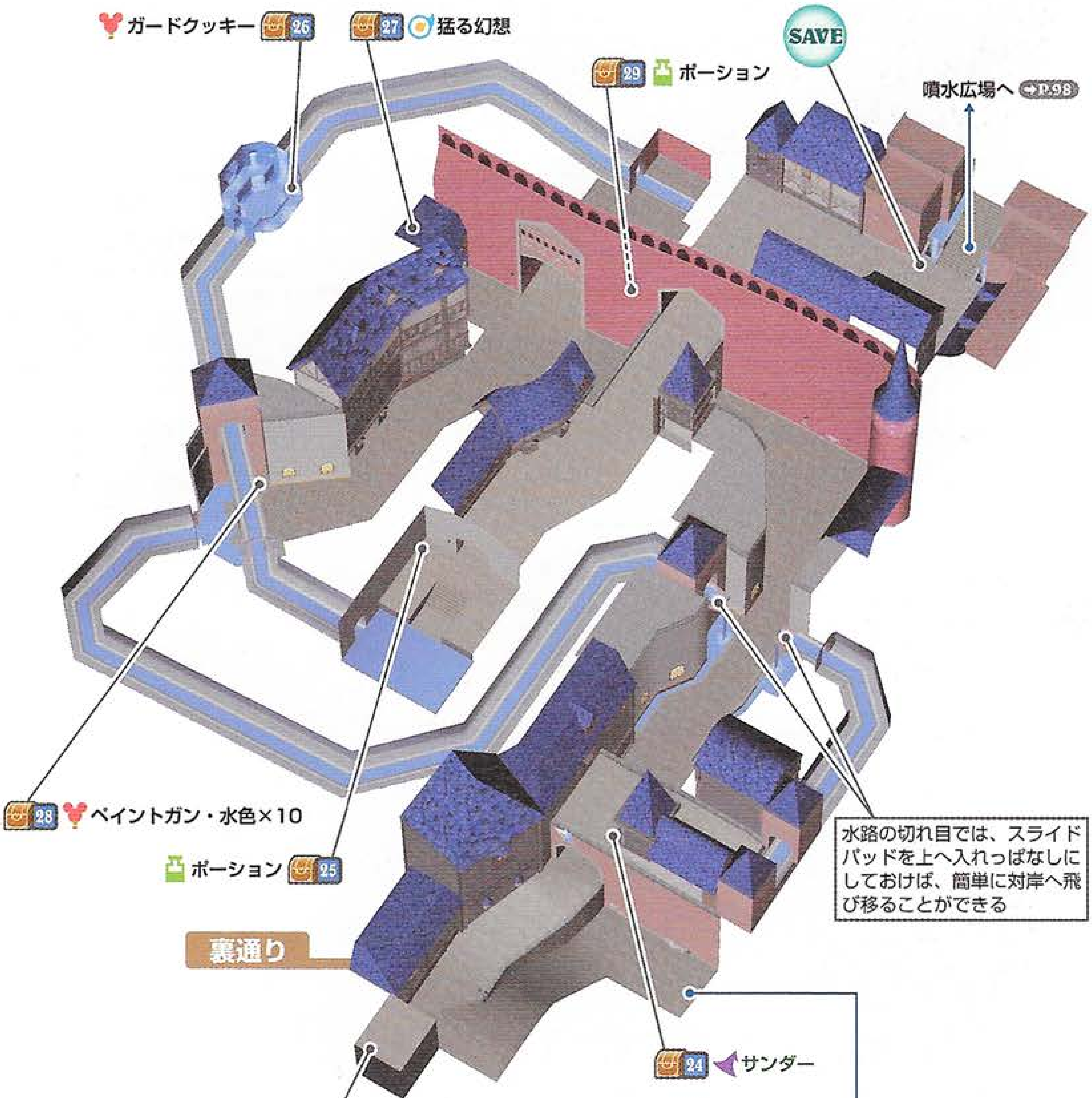


手順3 ● ドリームイーターの集団と戦う

1番街へ移動すると、そのまま広場でドリームイーターの集団とのバトルになる。全滅させたあとは、裏通りと噴水広場を通って4番街へ行こう。

フリーフローアクションポイント

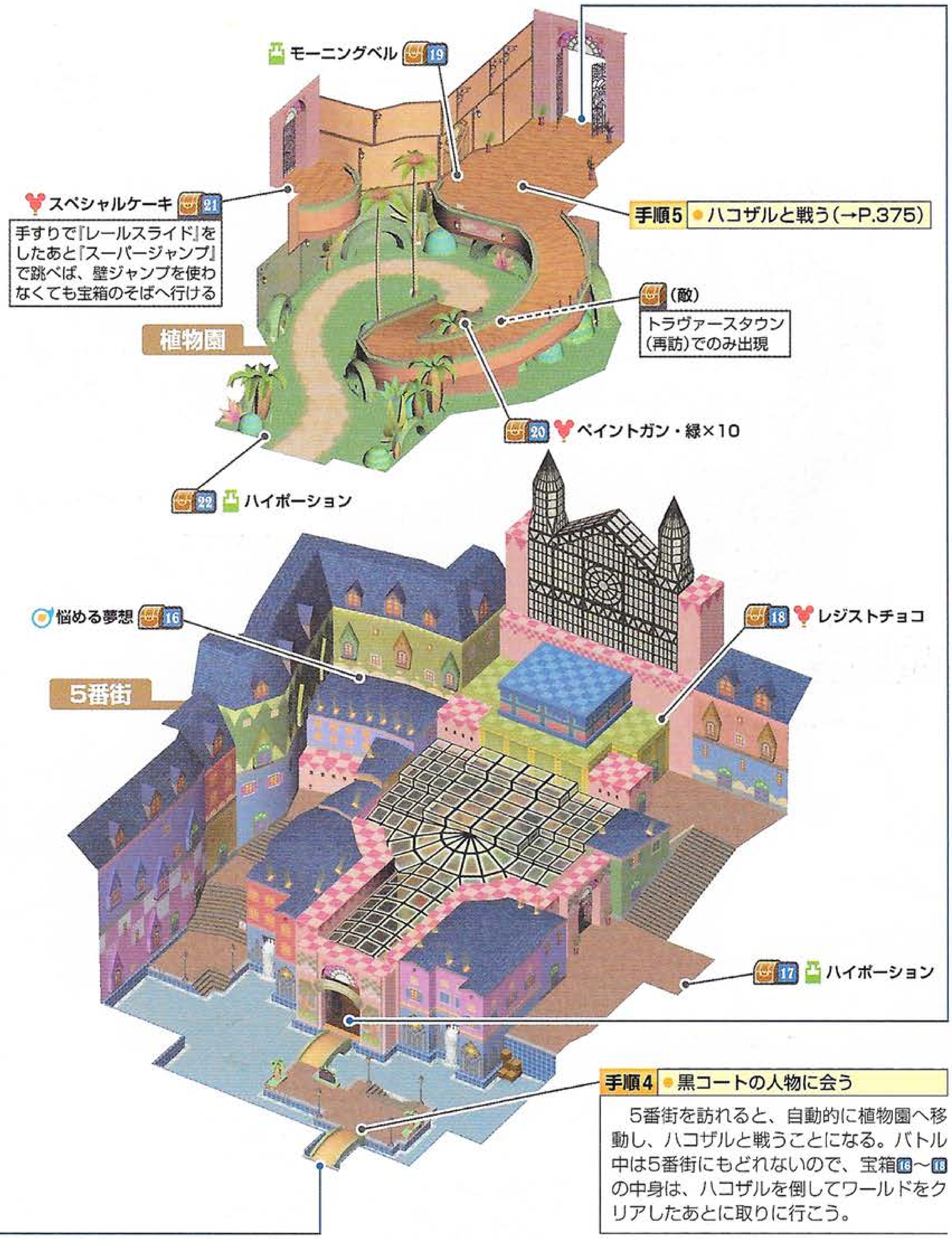
手すり	水路	街灯
レールスライド	レールスライド	ポールスピン
		



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)


12 トレジャーゴーグル
屋根の上から電飾のロープに乗って『レールスライド』で移動すれば、壁ジャンプを使わなくても、宝箱のそばへ行ける
SHOP
メダルショップ (→P.315)
SAVE
コンペイトウ 15
バルーン 10
9 猛る幻想
11 コンペイトウ
ガードクッキー 14
『フリックラッシュ』の受付のモーグリ(→P.308)
13 ポーション
(敵)
トラヴァースタウン(再訪)でのみ出現
4番街
ポーション 8
この木箱を足場にすれば、壁ジャンプを使わなくても、屋根の上にのぼることができる
ブリザドブレード 32
マジックアイス 31
タル
噴水広場
30 情熱の夢想
木箱の山
リアリティシフトで周囲の敵やタルを当てると壊れて、宝箱30の中身が取れるようになる
ジュリアスのマンホール (→P.402)
裏通りへ →P.97



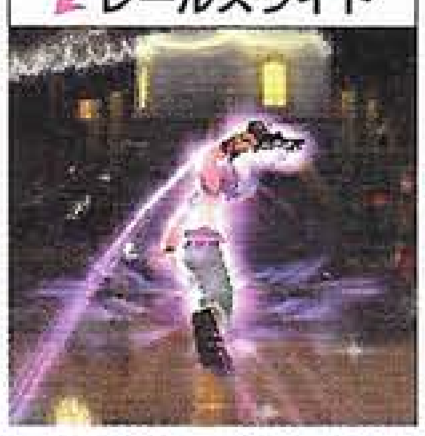
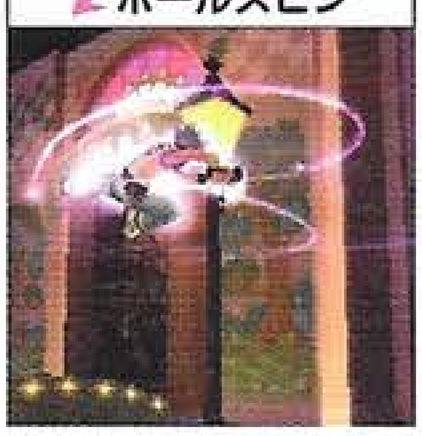
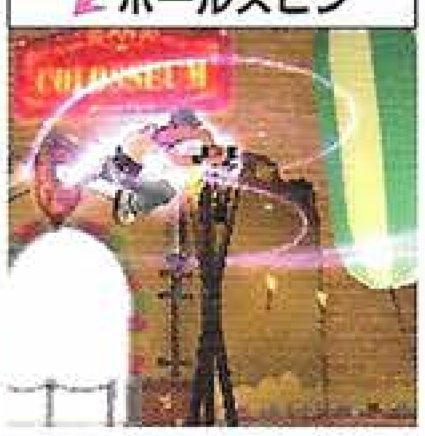
手順5 ●ハコザルと戦う(→P.375)

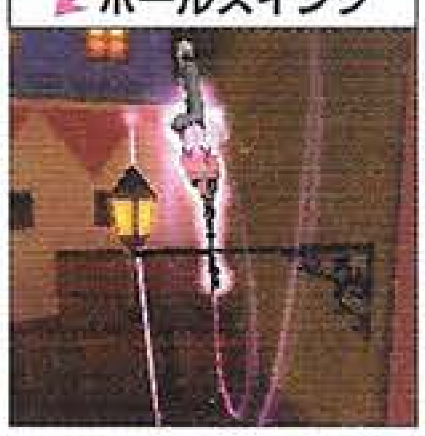
手順4 ●黒コートの人物に会う

5番街を訪れると、自動的に植物園へ移動し、ハコザルと戦うことになる。バトル中は5番街にもどれないので、宝箱16〜18の中身は、ハコザルを倒してワールドをクリアしたあとに取りに行こう。

フリーフローアクションポイント

手すり	電飾のロープ	街灯(縦)	かがり火	街灯(横)
レールスライド	レールスライド	ポールスピン	ポールスピン	ポールスイング



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



ラ・シテ・デ・クローシュ

LA CITÉ DES CLOCHES

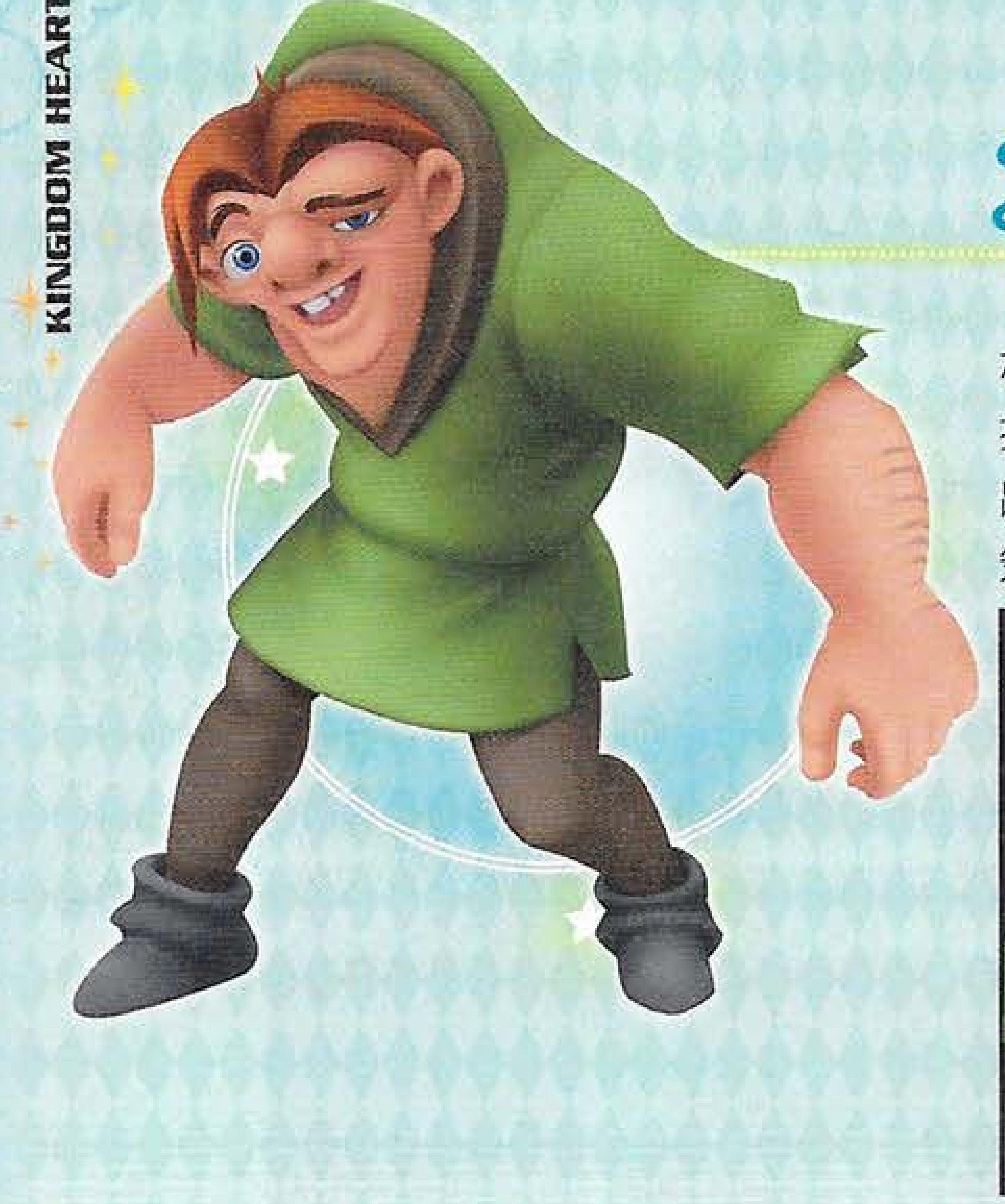




映画『ノートルダムの鐘』をモチーフとした世界。フランス語で「鐘のある街」を意味する名前のとおり、大きな鐘を持つノートルダム大聖堂が街の中心に建っており、その建物内はいかなる権力も行使できない"聖域"とされている。

登場キャラクター

登場作品 ノートルダムの鐘(1996年)



カジモド

Side：ソラ
Side：リク

ノートルダム大聖堂で鐘つきを務める青年。生まれながらに醜い姿をしているものの、優しく純粋な心を持つ。フロローの言いつけで、大聖堂の鐘つき堂から出ることを禁じられていたが、お祭りが見たいという気持ちを抑えきれず、外へ出てしまう。



⬆その外見から自分に対して自信を持つことができず、外界や他者との接触を恐れる。



エスメラルダ

Side：ソラ
Side：リク

自由を愛する、ジプシーの美しき踊り子。お祭りで出会ったカジモドの、醜い容姿の奥に隠された純粋な心を見抜き、彼にとって生まれてはじめての人間の友達となった。フロローから執拗に狙われている。

フロロー

Side：ソラ
Side：リク



大聖堂がある街の判事。生まれたばかりのカジモドを引き取って大聖堂の鐘つき堂に閉じこめ、鐘つきとして育てた。ジプシーが街の治安を乱していると思いこんでおり、彼らの排除に暗い執念を燃やす。



⬅ジプシーを排除するためなら、街を焼き払うなどの手段も平気で使う。



フィーバス

Side：ソラ
Side：リク

街の警備隊長。フロローの命令でジプシー狩りを行なっていたが、街の人々をも巻きこむフロローの非道なやりかたに異を唱えて追放されてしまう。ジプシーのエスメラルダに思いを寄せている。

ユーゴ&ヴィクトル&ラヴァーン

Side：ソラ
Side：リク



ノートルダム大聖堂にあるガーゴイルの石像たち。カジモド、ソラ、リクの前では、動いたりしゃべったりする。エスメラルダと出会う前のカジモドにとっては、彼らだけが心を許せる存在だった。

ヴィクトル

温厚で思慮深い性格。ユーゴの軽口をたしなめる。

ラヴァーン

3人のまとめ役で、カジモドにとっては母親的な存在。

ユーゴ

お調子者でおしゃべり。ヴィクトルとすぐ言い争いをする。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ダイブモード指南

Aランクでもらえるもの ウォーターバレル

ゴールリングまでに敵を15体倒せ!

Side：ソラ

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'20"00以内	×1000
1'20"01～1'35"00	×500
1'35"01～2'05"00	×100
2'05"01～2'50"00	×50
2'50"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
1200000以上	A GOLD DIVER
495000～1199999	B SILVER DIVER
494999以下	C BRONZE DIVER

敵を15体倒す前にゴールに着くと、同じコースをもう1周しなければならない。出現した敵は逃さず倒していこう。また、クリアタイムによる倍率を「×1000」にするには、1分20秒以内にゴールする必要がある。時間的な余裕はあまりないので、『ダイブアタック』による加速を最大限に活用したい。



⬅障害物が少ない場所では『ダイブアタック』で加速。

高いスコアを獲得するための進みかた



⬅ダイブプライズの輪を通過。場所を覚えて、早めにソラの位置を調整しよう。



⬅雲を抜けた先のドリルサイは、『ダイブアタック』で攻撃して弾き返す。



⬅塔が上下に動く場所ではダイブプライズ(大)を2個取りながら通過したい。



⬅敵が5体出現したら反時計まわりに攻撃し、『水流噴射』をかわしつつ倒そう。



⬅『メガフレア』は、グラデーションリングをくぐったあとに現れる敵に使う。



⬅雷が十字に伸びている場所は、画面中央を『ダイブアタック』で通り抜ける。

ハチクイーンを倒せ!

Side：リク



▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'30"00以内	×1000
1'30"01～2'30"00	×500
2'30"01～3'30"00	×100
3'30"01～4'30"00	×50
4'30"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
140000以上	A GOLD DIVER
70000～139999	B SILVER DIVER
69999以下	C BRONZE DIVER

はじめはこちらの攻撃が通用しないが、敵が『キリモミ攻撃』か『連携レーザー』を使った直後の7秒間は、おとものハチコマンダーへの攻撃が可能。ハチコマンダーを4体すべて倒せば、7秒間だけハチクイーンのコアを攻撃できる。7秒が過ぎるとハチコマンダーが復活し、4体倒すところからやり直しだ。



←ハチクイーンを倒したあとは『ダイブアタック』を連発してゴールへ急ごう。

ハチクイーンが使ってくる攻撃への対処法

❶針飛ばし



←『リフレクトドッジ』をくり返していれば、針は全部防ぐことができる。

❷キリモミ攻撃



←画面の中央付近で、小さく円を描くように動きまわって突進を回避。

❸羽ばたき弾



←りん粉のような黄色の弾を飛ばしてくるが、当たることはまずない。

❹連携レーザー



←ハチコマンダーへの攻撃も可能だが、回避に専念したほうが安全。

ハチクイーンのコアの壊しかた



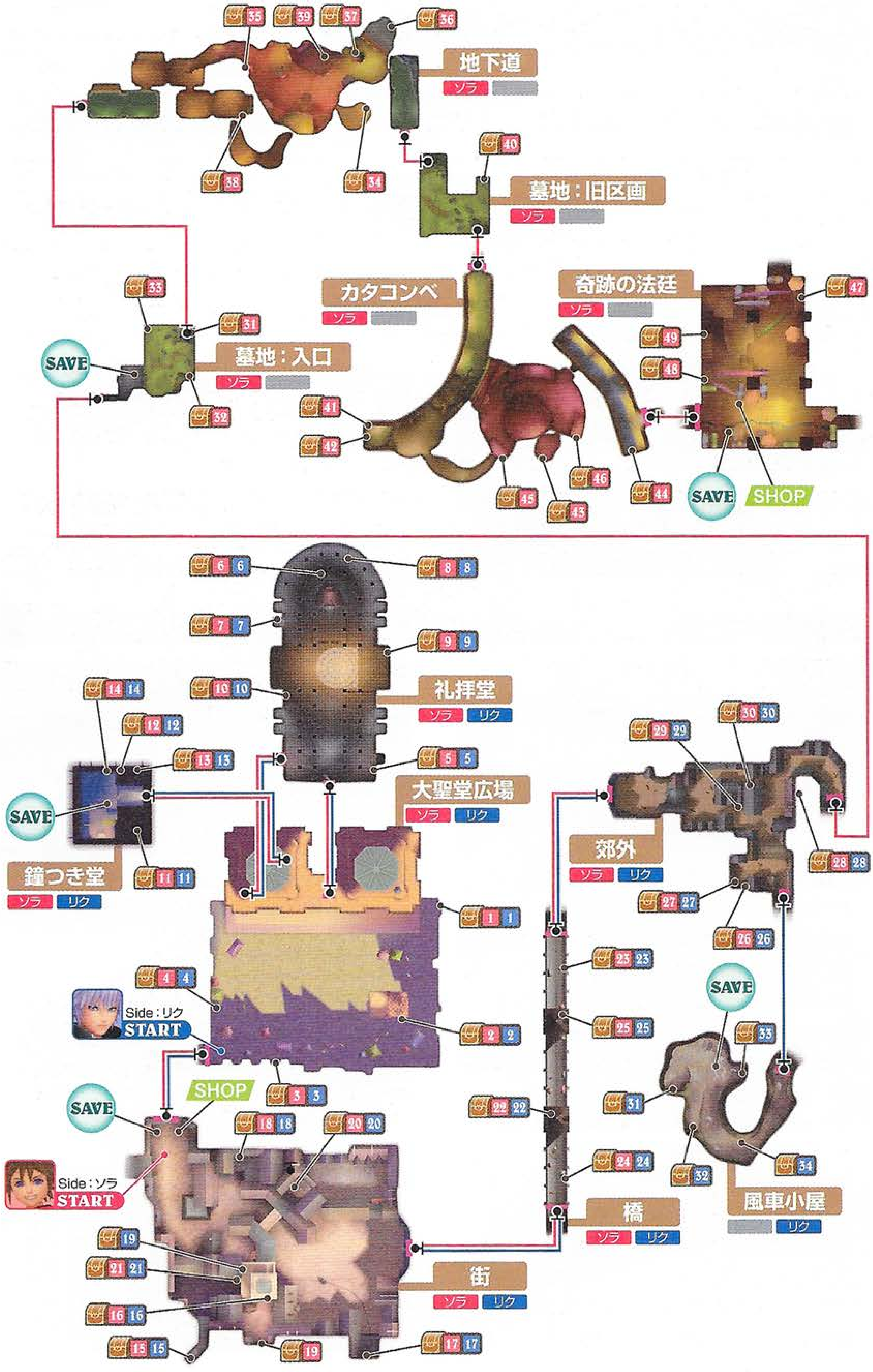
←敵は左右に動いているので、移動する位置を予測して攻撃しよう。

←針を撃ってきた場合は発射音が聞こえた直後にAボタンを押して攻撃。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ラ・シテ・デ・クローシュ 全体図

BATTLE LV 8 （ワールドクリア後は12）



出現する敵

ヤギホーン / コウモリバット / ハリライオン / ヘビトカゲ / クマパンダー / ドクドクサンショ / ネコキャット / イイフラワー / ゾウエレファント / ワルフラワー / ドリルサイ / ワンダニャン / タマシープ

▶イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率

ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
ビギナー	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	37.5%	12.5%	0%
スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%	11.1%
クリティカル	9.0%	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%	9.0%	27.5%

Side:ソラ 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 レジストチョコ	2 バルーン	3 マジックアイス	4 ポーション	5 ウォーターバレル
6 スペシャルケーキ	7 レジストチョコ	8 モーニングベル	9 ポーション	10 モーニングベル
11 共鳴する幻想	12 モーニングベル	13 バルーン	14 モーニングベル	15 スパークラ
16 トレジャーゴーグル	17 羽ばたける幻想	18 マジックアイス	19 イイフラワーのレシピ	20 コンペイトウ
21 悩める空想	22 ガードクッキー	23 ペイントガン・赤×10	24 レジストチョコ	25 ポーション
26 コンペイトウ	27 直向きな幻想	28 バルーン	29 ポーション	30 モーニングベル
31 マジックアイス	32 モーニングベル	33 ポーション	34 スリプラ	35 レジストチョコ2
36 モーニングベル	37 ペイントガン・紫×10	38 マジックアイス2	39 直向きな夢想	40 モーニングベル
41 ウォーターバレル	42 ファイアウインド	43 ドクドクサンショのレシピ	44 スペシャルケーキ	45 モーニングベル
46 ガードクッキー	47 サンダーダッシュ	48 ハイポーション	49 レジストチョコ	

Side:リク 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 バルーン	2 ガードクッキー	3 コンペイトウ	4 ポーション	5 ガードクッキー2
6 ファイラ	7 モーニングベル	8 躍動する幻想	9 ペイントガン・黄×10	10 モーニングベル
11 スペシャルケーキ	12 共鳴する幻想	13 モーニングベル	14 モーニングベル	15 レジストチョコ
16 トレジャーゴーグル	17 ウォーターバレル	18 直向きな夢想	19 ポーション	20 マジックアイス
21 モーニングベル	22 バルーン	23 コンペイトウ2	24 コンペイトウ	25 ポーション
26 ガードクッキー	27 ポーション	28 モーニングベル	29 ペイントガン・紫×10	30 コンペイトウ
31 レジストチョコ	32 クレセントスライド	33 ウォーターバレル	34 ガードクッキー	

リアリティシフト ホーリーロープ

属性	なし
威力倍率	3.0

紋章が描かれた球体(→P.108)に対して発動した場合は球体の場所が□のマークで、敵に対して発動した場合は敵の場所がワンダニャンのマークで、それぞれ下画面に表示される。各マークは、右の写真の方法で線で結ぶことができ、スタート地点へ線をつなぐかタッチをやめると入力が終了。結んだ線と同じコースに光のロープが出現し、その上を『レールスライド』と同じ動作でソラやリクが自動的に移動する。途中で敵にぶつかるとダメージを与えるほか、線をループ状に結んだ場合は、2周まで移動可能。ただし、コース上に障害物があると、障害物にぶつかった時点で移動が終わってしまう。

使い道としては、屋根の上などの高い場所へのぼりたいときは紋章が描かれた球体に、敵を攻撃したいときは敵に対して発動するといい。

『ホーリーロープ』の流れ

下画面



⬅光っているマークをタッチして、そこからスライドで線を引き、マーク同士を結ぼう。

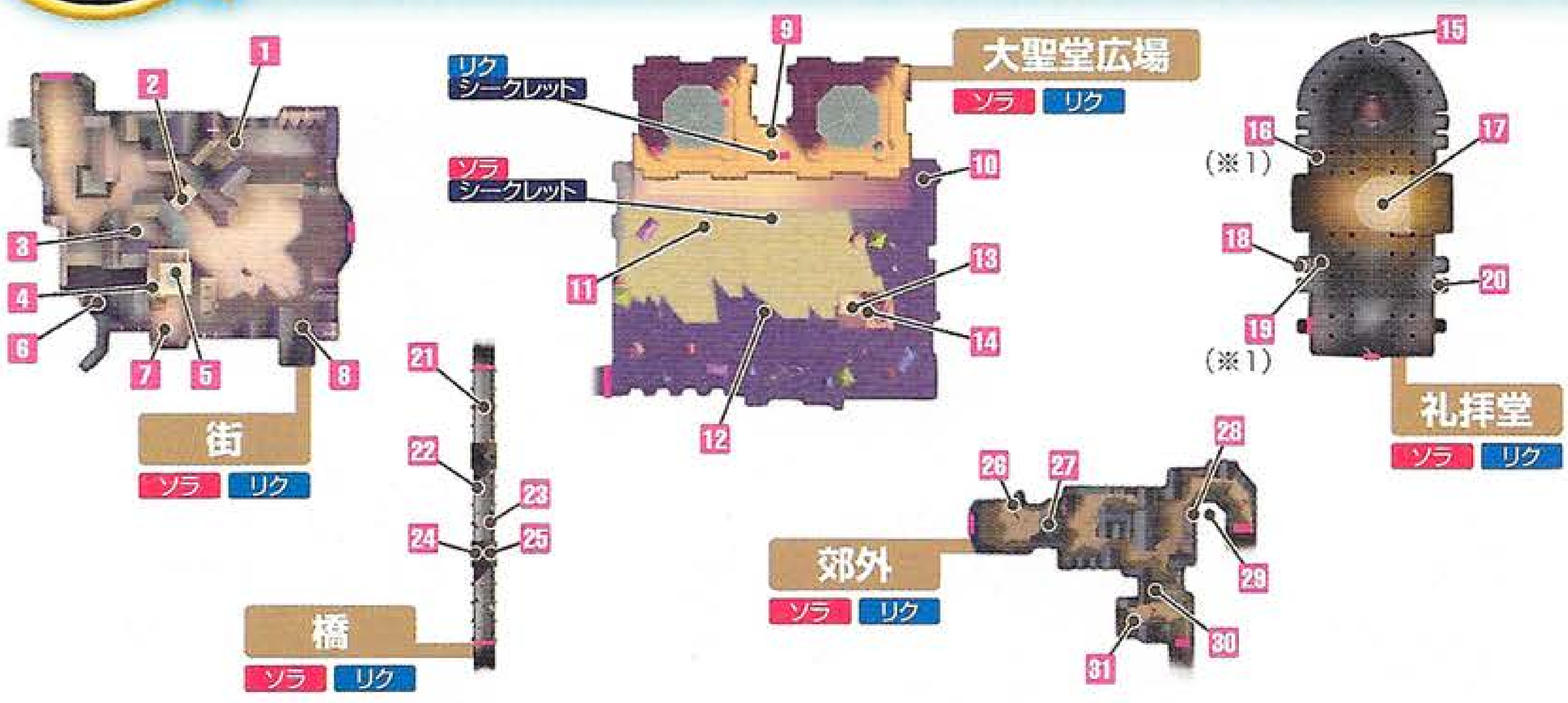
上画面



⬅入力終了後は、結んだ線のルートを『レールスライド』のように移動。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ラ・シテ・デ・クローシュ リンクポータルデータ



※1……2階部分に出現

Side:ソラ 各リンクポータルのデータ

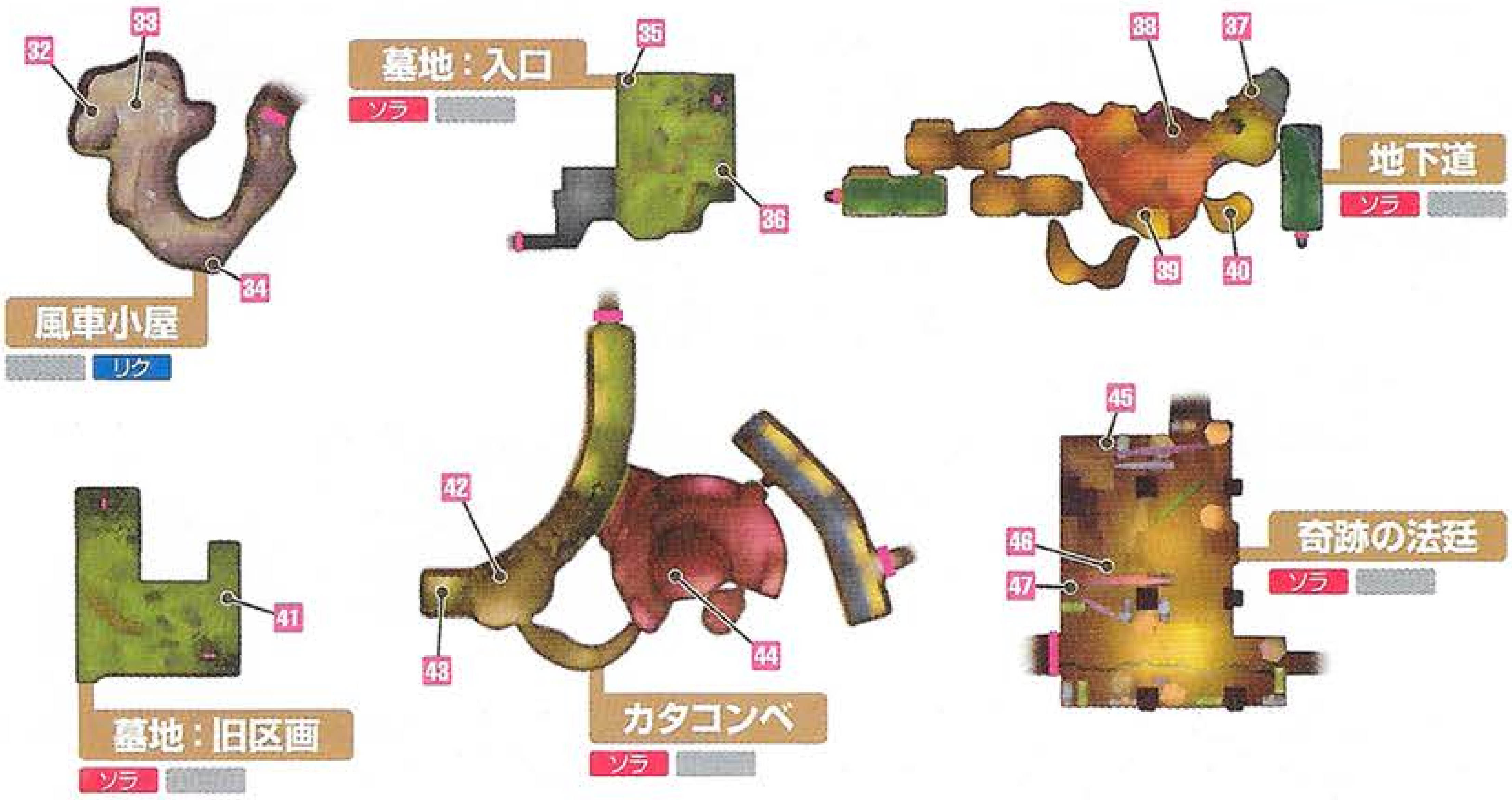
※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1	Message	★×0 オシャレなダンサーが出現!	スペシャルポータルで現れるレア敵	ネコキャット		
スペシャル1	44	1	40	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ!	トレジャーゴーグル
バトル	7	1	10	共鳴する幻想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな!	コンペイトウ
バトル	11	1	10	羽ばたける幻想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ!	コンペイトウ
バトル	20	1	10	羽ばたける幻想、直向きな夢想	フリーフローアタックを3回成功!	ガードクッキー
バトル	25	1	10	悩める空想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功!	ガードクッキー
フレンド	29	2	—	—	—	—
フレンド	38	2	—	—	—	—
配置タイプ2	Message	★×0 ドリルで全てを貫く者が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	ドリルサイ		
スペシャル2	8	1	40	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想(※2)	ガードを3回成功させろ!	トレジャーゴーグル
バトル	30	1	10	悩める空想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ!	レジストチョコ
バトル	35	1	10	共鳴する幻想、共鳴する夢想	ガードを3回成功させろ!	レジストチョコ
バトル	39	1	10	共鳴する幻想、共鳴する夢想	20秒以内に倒せ!	マジックアイス
バトル	46	1	10	羽ばたける幻想、羽ばたける夢想	ガードを3回成功させろ!	マジックアイス
フレンド	14	2	—	—	—	—
フレンド	24	2	—	—	—	—
配置タイプ3	Message	★×0 鼻が長くてデカイ強敵が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	ゾウエレファント		
スペシャル3	5	1	40	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ!	トレジャーゴーグル
バトル	11	1	10	羽ばたける幻想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ!	コンペイトウ
バトル	25	1	10	悩める空想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功!	ガードクッキー
バトル	40	1	10	共鳴する幻想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな!	レジストチョコ
バトル	41	1	10	共鳴する幻想、共鳴する夢想	20秒以内に倒せ!	マジックアイス
フレンド	43	2	—	—	—	—
配置タイプ4(※3)	Message	★×1 鼻が長くてデカイ強敵が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	ゾウエレファント、ドリルサイ		
スペシャル4	45	2	55	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	フリーフローアタックを3回成功!	トレジャーゴーグル
バトル	15	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ!	ガードクッキー
バトル	36	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ!	レジストチョコ
バトル	37	2	15	羽ばたける幻想、羽ばたける夢想	3回以上ダメージを受けるな!	マジックアイス
バトル	42	2	15	悩める空想、直向きな夢想	Ⓧを使うな!	ガードクッキー
フレンド	6	2	—	—	—	—
配置タイプ5(※3)	Message	★×1 おデブなイヌ? ネコ? が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵	ワンダニャン		
スペシャル5	19	2	55	温柔なる夢想	3回以上ダメージを受けるな!	トレジャーゴーグル
バトル	1	2	15	悩める空想、直向きな夢想	3回以上ダメージを受けるな!	マジックアイス
バトル	36	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ!	レジストチョコ
バトル	47	2	15	悩める空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ!	レジストチョコ
フレンド	26	2	—	—	—	—
配置タイプ6(※4)	Message	★×2 オシャレなダンサーが出現!	スペシャルポータルで現れるレア敵	ネコキャット、ゾウエレファント、ドリルサイ		
スペシャル6	9	3	80	温柔なる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ!	トレジャーゴーグル
バトル	17	2	15	羽ばたける幻想、羽ばたける夢想	3回以上ダメージを受けるな!	レジストチョコ
バトル	22	2	15	羽ばたける幻想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功!	コンペイトウ
バトル	28	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	Ⓧを使うな!	ガードクッキー

※2……クリアプライズとは別にドリルサイのレシピを入手可能
※3……Side:ソラでラ・シテ・デ・クローシュをクリアするまでは選ばれない
※4……Side:ソラのラ・シテ・デ・クローシュでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

フレンドポータルで出現するスピリットの候補





Side：リク 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1(※5) Message ★×0 ドリルで全てを貫く者が出現 スペシャルポータルで現れるレア敵 ドリルサイ、ゾウエレファント						
スペシャル1	32	1	40	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	7	1	10	共鳴する幻想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	コンペイトウ
バトル	11	1	10	羽ばたける幻想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ
バトル	20	1	10	羽ばたける幻想、直向きな夢想	フリーフローアタックを3回成功！	ガードクッキー
フレンド	27	2	—	—	—	—
配置タイプ2 Message ★×0 オシャレなダンサーが出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ネコキャット						
スペシャル2	3	1	40	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	25	1	10	悩める空想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	ガードクッキー
バトル	30	1	10	悩める空想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	レジストチョコ
フレンド	10	2	—	—	—	—
フレンド	18	2	—	—	—	—
配置タイプ3 Message ★×0 オシャレなダンサーが出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ネコキャット						
スペシャル3	27	1	40	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想(※6)	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	7	1	10	共鳴する幻想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	コンペイトウ
バトル	11	1	10	羽ばたける幻想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ
バトル	25	1	10	悩める空想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	ガードクッキー
フレンド	18	2	—	—	—	—
フレンド	34	2	—	—	—	—
配置タイプ4(※7) Message ★×1 おデブなイヌ？ネコ？が出現 スペシャルポータルで現れるレア敵 ワンダニャン						
スペシャル4	12	2	55	魅惑の夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	15	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー
バトル	21	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ
バトル	33	2	15	羽ばたける幻想、羽ばたける夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー
フレンド	4	2	—	—	—	—
配置タイプ5(※7) Message ★×1 オシャレなダンサーが出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ネコキャット						
スペシャル5	31	2	55	魅惑の夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	1	2	15	悩める空想、直向きな夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス
バトル	13	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ
バトル	15	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー
バトル	33	2	15	羽ばたける幻想、羽ばたける夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー
フレンド	23	2	—	—	—	—
配置タイプ6(※8) Message ★×2 おデブなイヌ？ネコ？が出現 スペシャルポータルで現れるレア敵 ワンダニャン、ゾウエレファント、ドリルサイ						
スペシャル6	16	3	80	魅惑の夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	2	2	15	悩める空想、直向きな夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス
バトル	22	2	15	羽ばたける幻想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	28	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	Ⓧを使うな！	ガードクッキー

※5……スペシャルポータル1は、Side：リクでラ・シテ・デ・クローシュをクリアするまでは出現しない
※6……クリアプライズとは別にネコキャットのレシピを入手可能　※7……Side：リクでラ・シテ・デ・クローシュをクリアするまでは選ばれない
※8……Side：リクのラ・シテ・デ・クローシュでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

Side：ソラ

ラ・シテ・デ・クローシュ 攻略ガイド

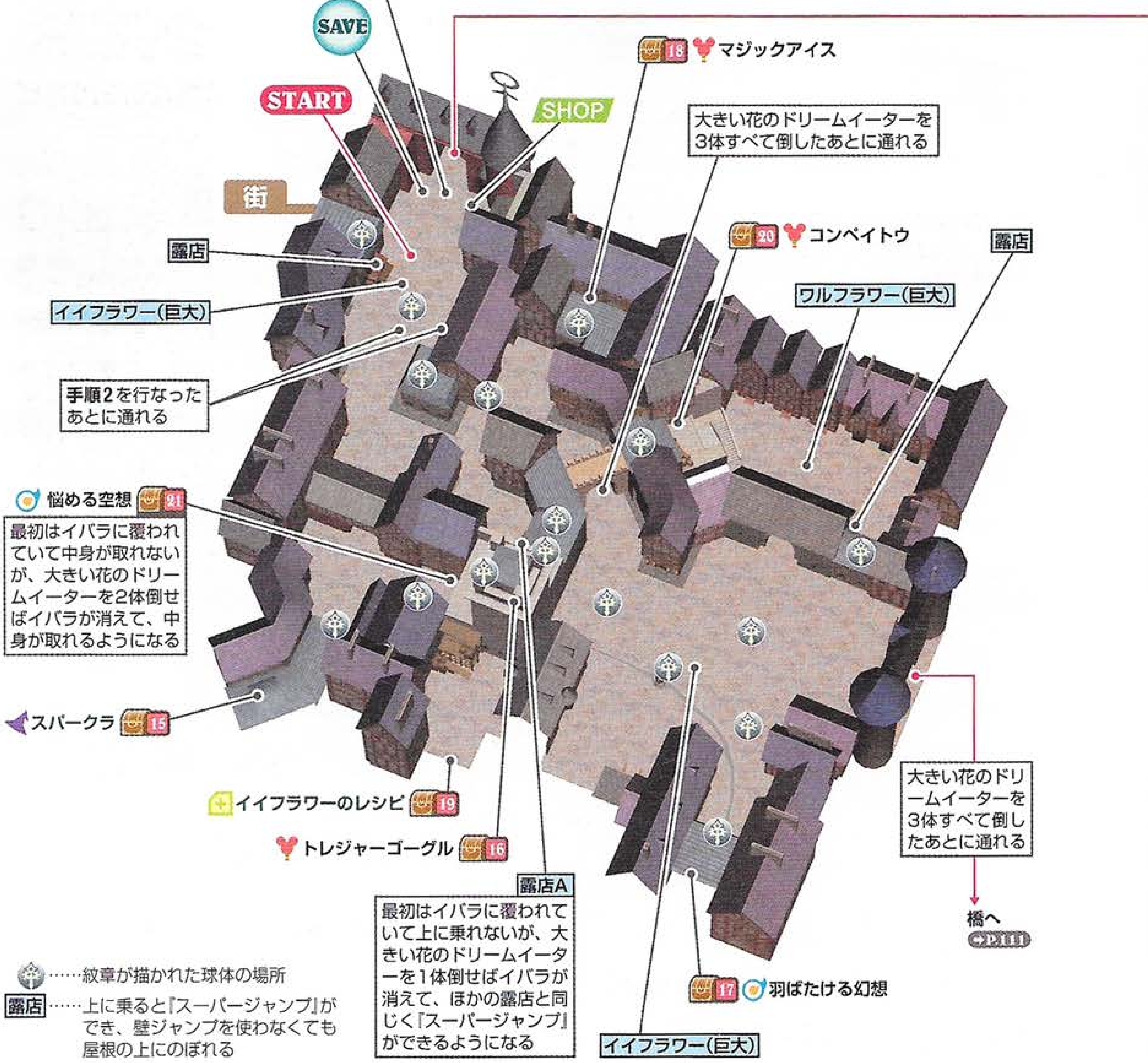
郊外の先にある墓地やカタコンベなどは、Side：ソラでのみ探索できる。それらの場所には、ドロップスピードが速くなるガスが充満しているので、探索するときには注意したい。

手順3 ●大きい花のドリームイーターと戦う

鐘つき堂へ行ってから街にもどってくると、下のマップの場所に大きい花のドリームイーター3体（イイフラワー（巨大）2体とワルフラワー（巨大）1体）が出現している。これらのうちの1体を倒せば露店Aのイバラが、2体を倒せば宝箱21のイバラが、3体すべてを倒せば橋への出口をふさぐイバラが消えるのだ。ただし、3体倒す前にドロップすると、操作キャラクターがふたたびソラに切りかわったときに、3体ともHP満タンで復活してしまうので注意。イバラが全部消えたあとは、橋を通って奇跡の法廷へ向かおう。

マップコラム COLUMN 屋根や塔の上にのぼるには？

このワールドには、紋章が描かれた球体が各所に浮かんでいる。それらを対象にしてリアリティシフト『ホーリーロープ』を発動し、球体同士を光のロープで結べば、屋根や塔の上でも簡単にのぼることが可能。宝箱15～18のような、高い場所にある宝箱の中身を入手したいときに利用するといいだろう。



攻略手順チャート

スタート

手順1 大聖堂広場 下記参照
- ドリームイーターの集団と戦う
- アイテム ゾウエレファントのレシピ

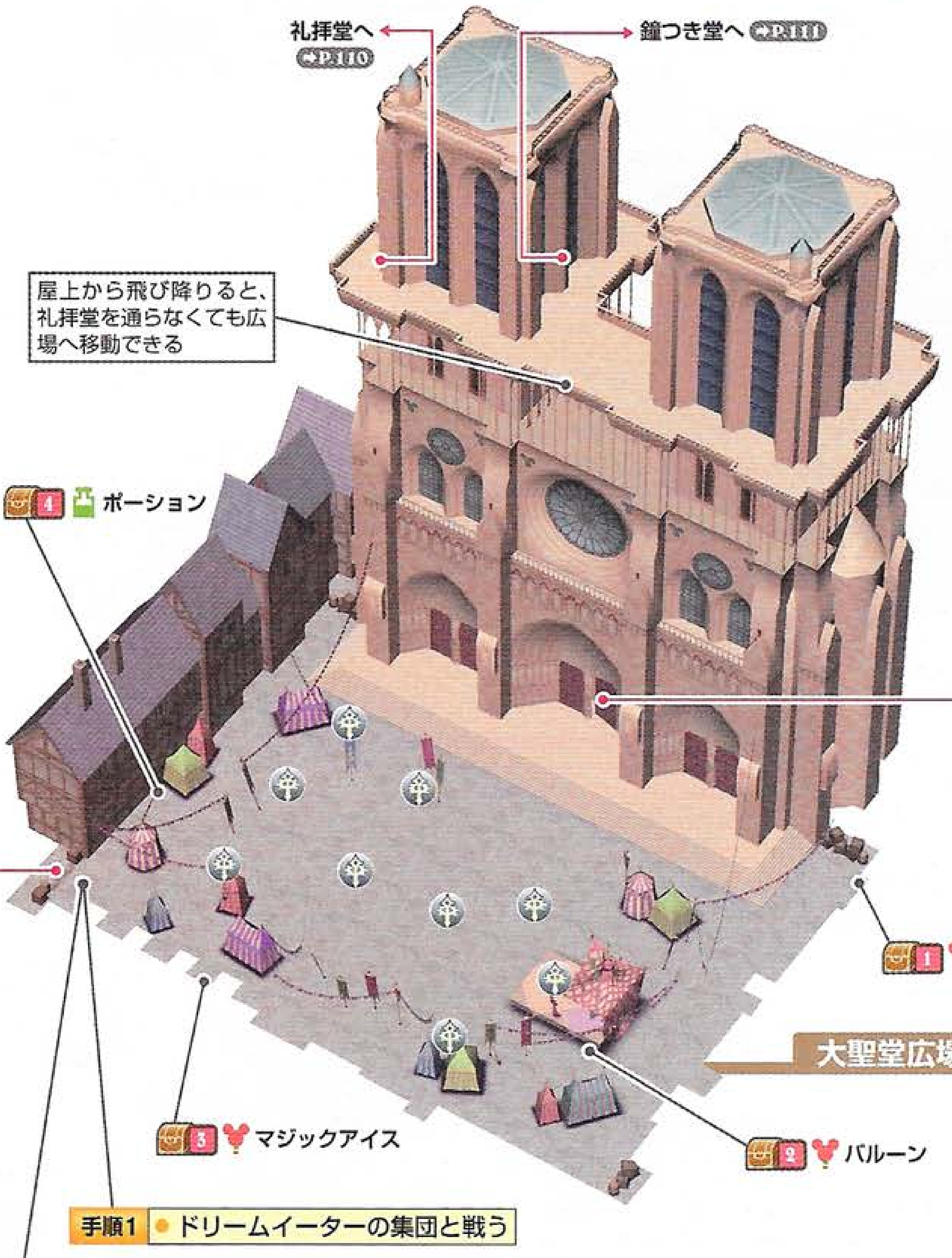
手順2 鐘つき堂 →P.111
- 3体の石像に会う
- 回想 フロローの教え

手順3 街 →P.108
- 大きい花のドリームイーターと戦う
- BONUS 最大HP+20

手順4 奇跡の法廷 →P.114
- エスメラルダと話す

手順5 大聖堂広場 下記参照
- バレットガゴイルと戦う
- バトル バレットガゴイル(→P.376)
- BONUS デッキコマンド装備数+1
- クロニクル Birth by Sleep
- アイテム ガーディアンベル

ワールドクリア



フリーフロー アクションポイント

のぼり
ポールスピン

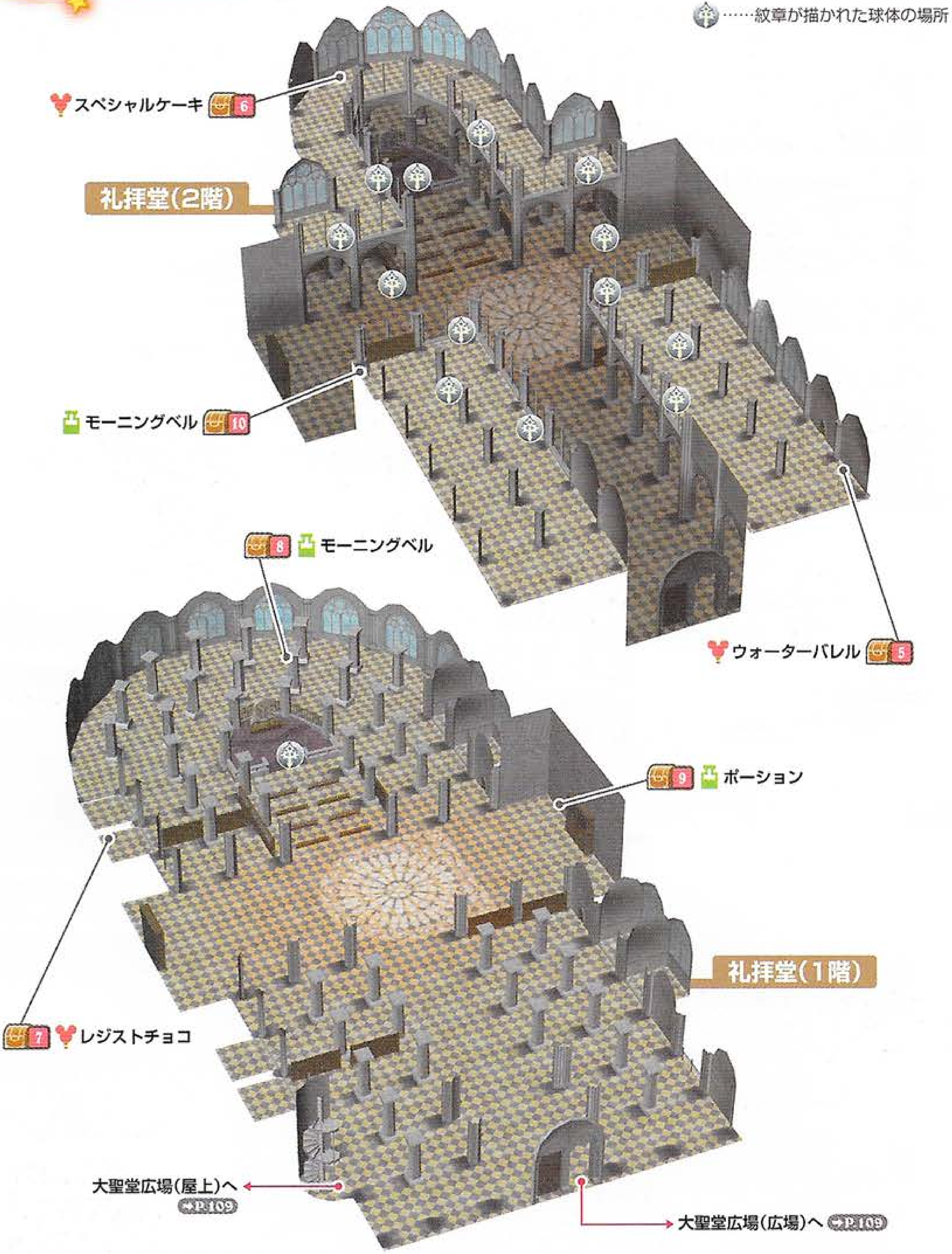


露店
スーパージャンプ



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

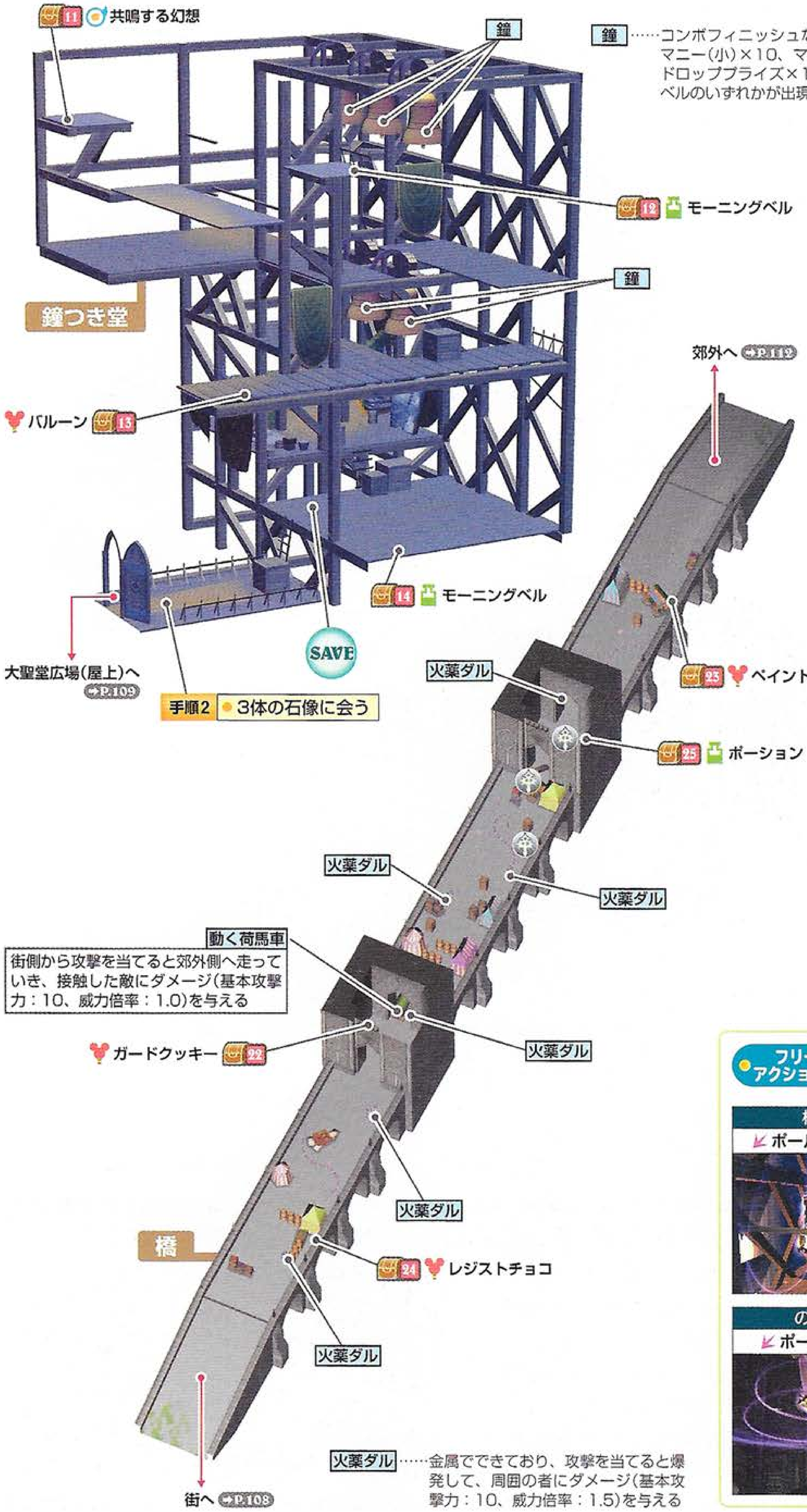


マップコラム COLUMN 礼拝堂の2階部分にはリアリティシフトを使ってのぼろう

礼拝堂には2階があるものの、そこへ向かうための階段はない。壁ジャンプを使ってのぼることもできるが、リアリティシフト『ホーリーロープ』を利用するほうが簡単だ。祭壇の前にある、紋章が描かれた球体に対してリアリティシフトを発動し、下画面の右下か左下のマークまで線をつないで、2階へ移動しよう。



←2階の分断された足場同士の行き来も、リアリティシフトで手軽にできる。



鐘……コンボフィニッシュなどを当てると、マニー(小)×10、マニー(小)×15、ドロッププライズ×15、モーニングベルのいずれかが出現する

火薬ダル……金属でできており、攻撃を当てると爆発して、周囲の者にダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：1.5)を与える

フリーフローアクションポイント

横棒
ポールスイング

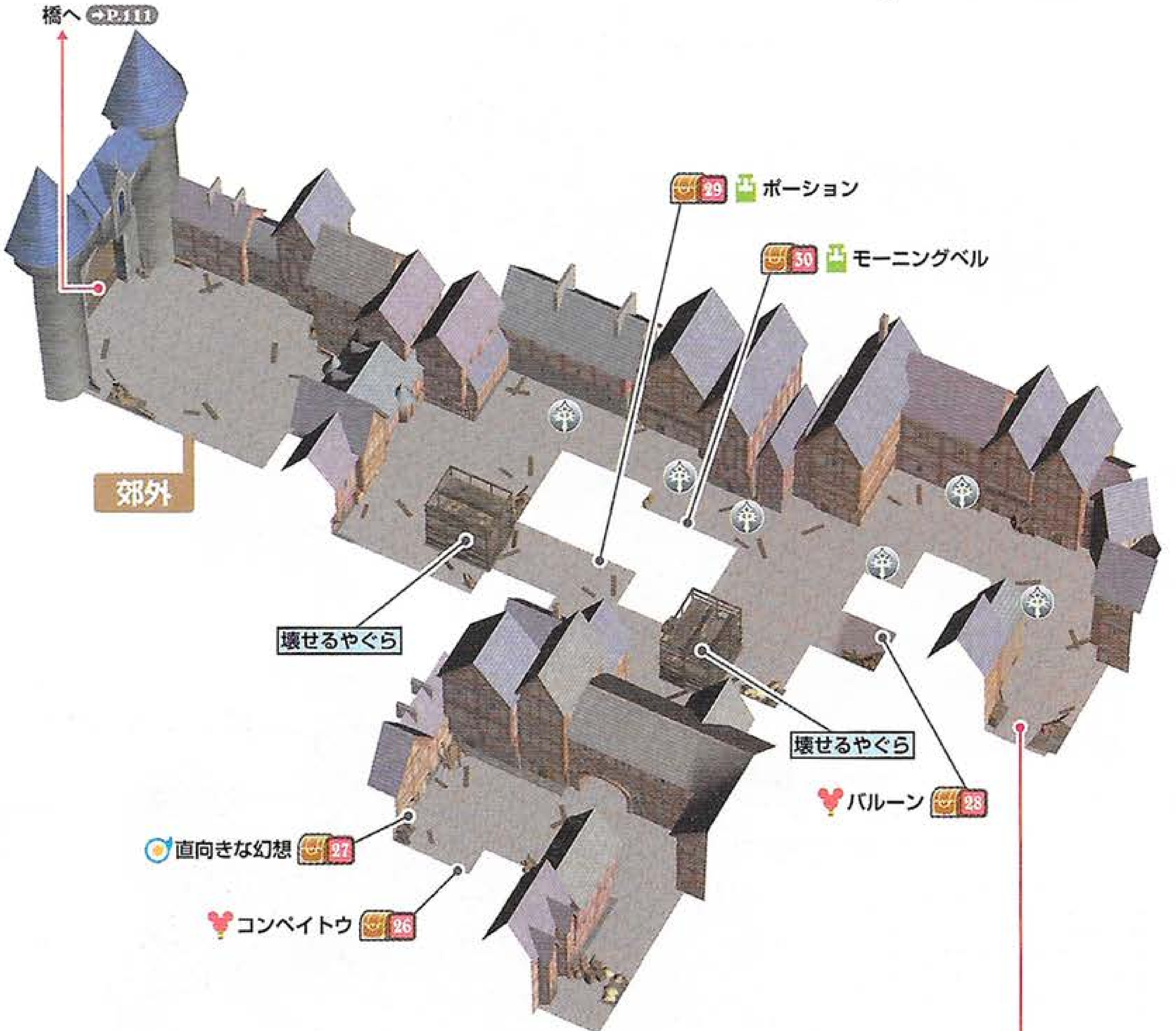


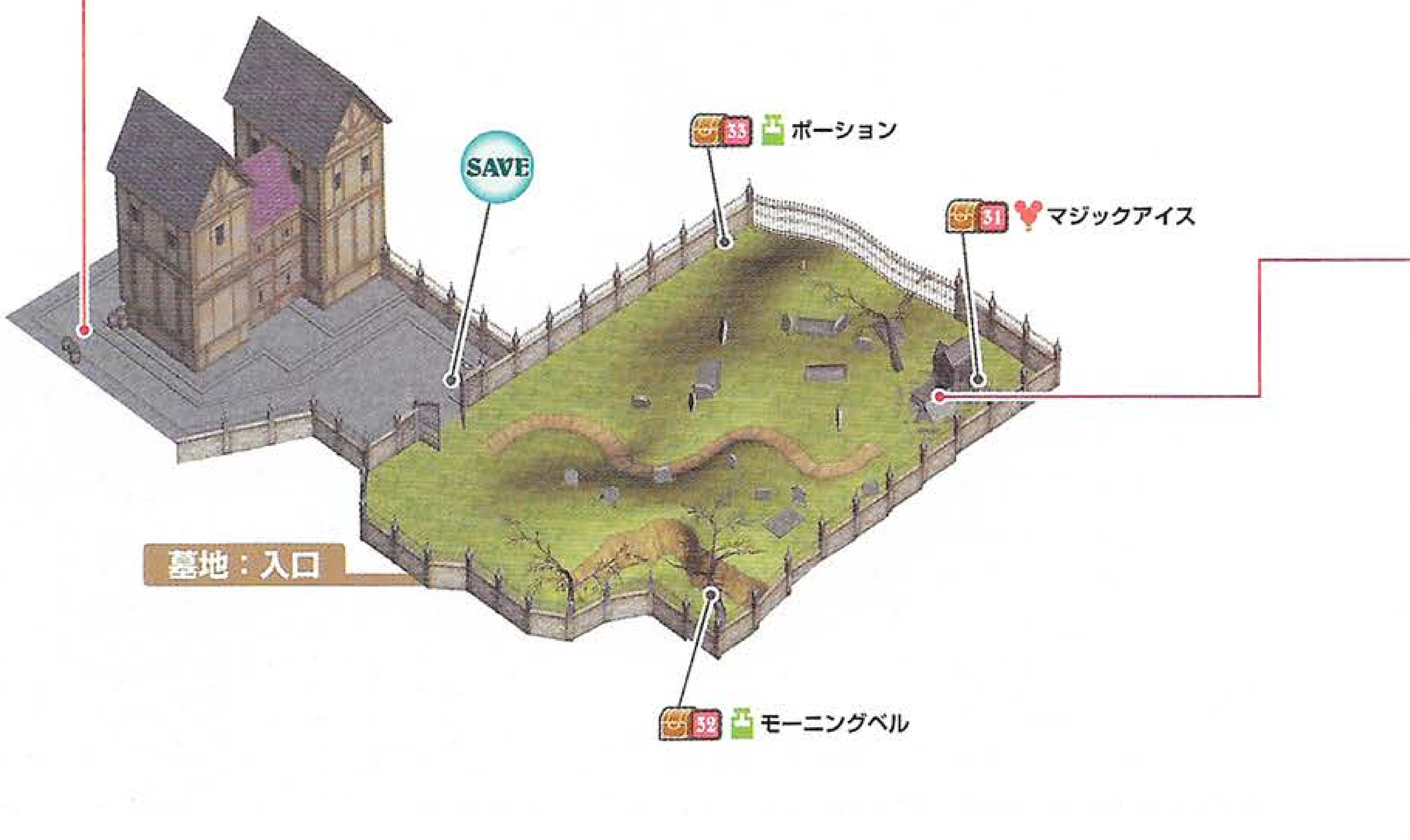
のぼり
ポールスピン

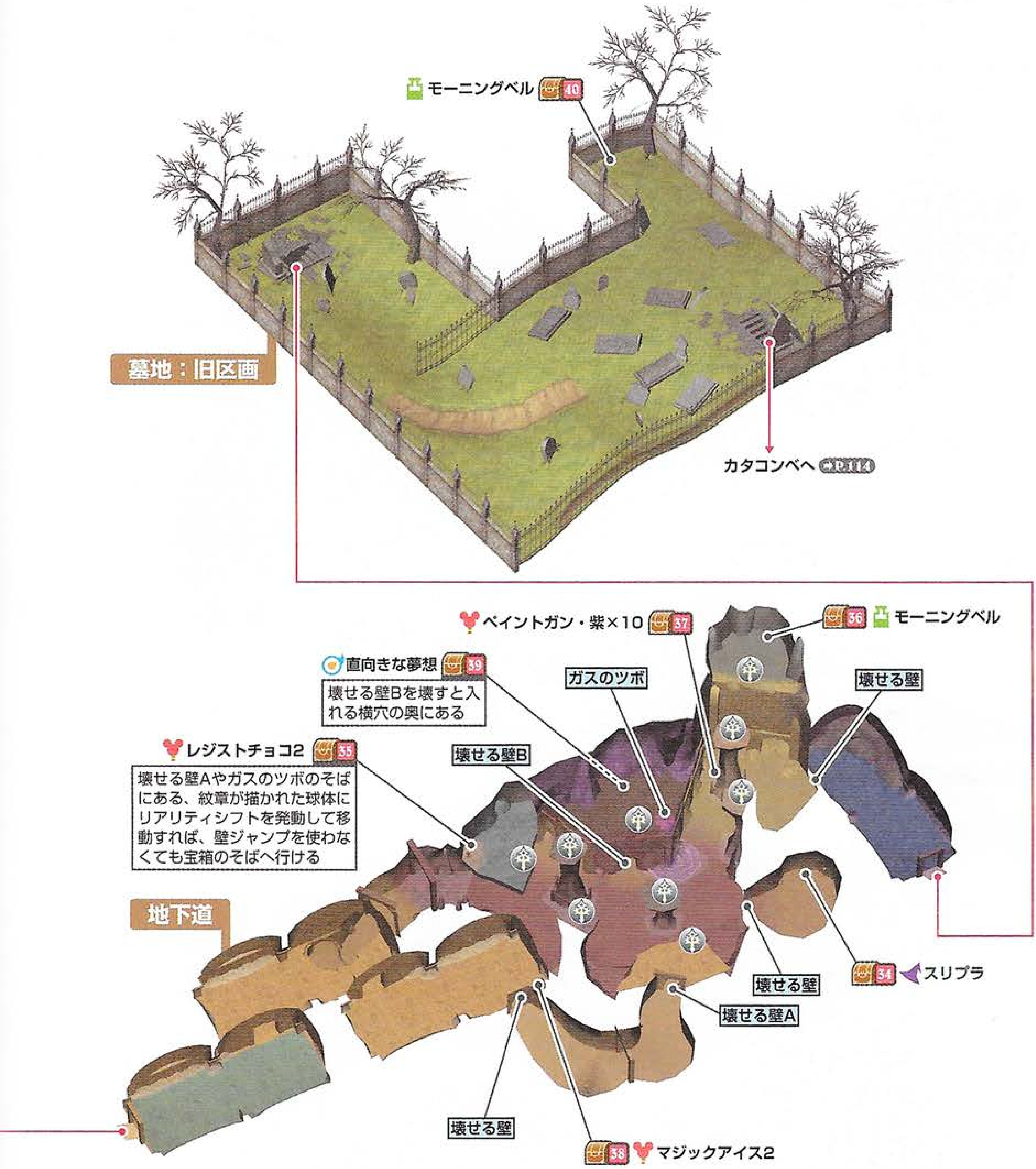


INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

……紋章が描かれた球体の場所







マップコラム COLUMN ツボを壊してガスを止めよう

地下道とカタコンベ(→P.114)では、ツボから発生したガスが地面にたまっている。ガスに触れているあいだは、景色がゆがんで見えるほか、3秒ごとにドロップスピードが0.1ずつ上がっていく。ツボを壊せばガスは消えるので、早めに壊してしまおう。なお、ドロップスピードの上昇は『スリプルガード』で無効にできる。



←ガスのツボは攻撃を3回当てれば壊れて、同時に周囲のガスも消える。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

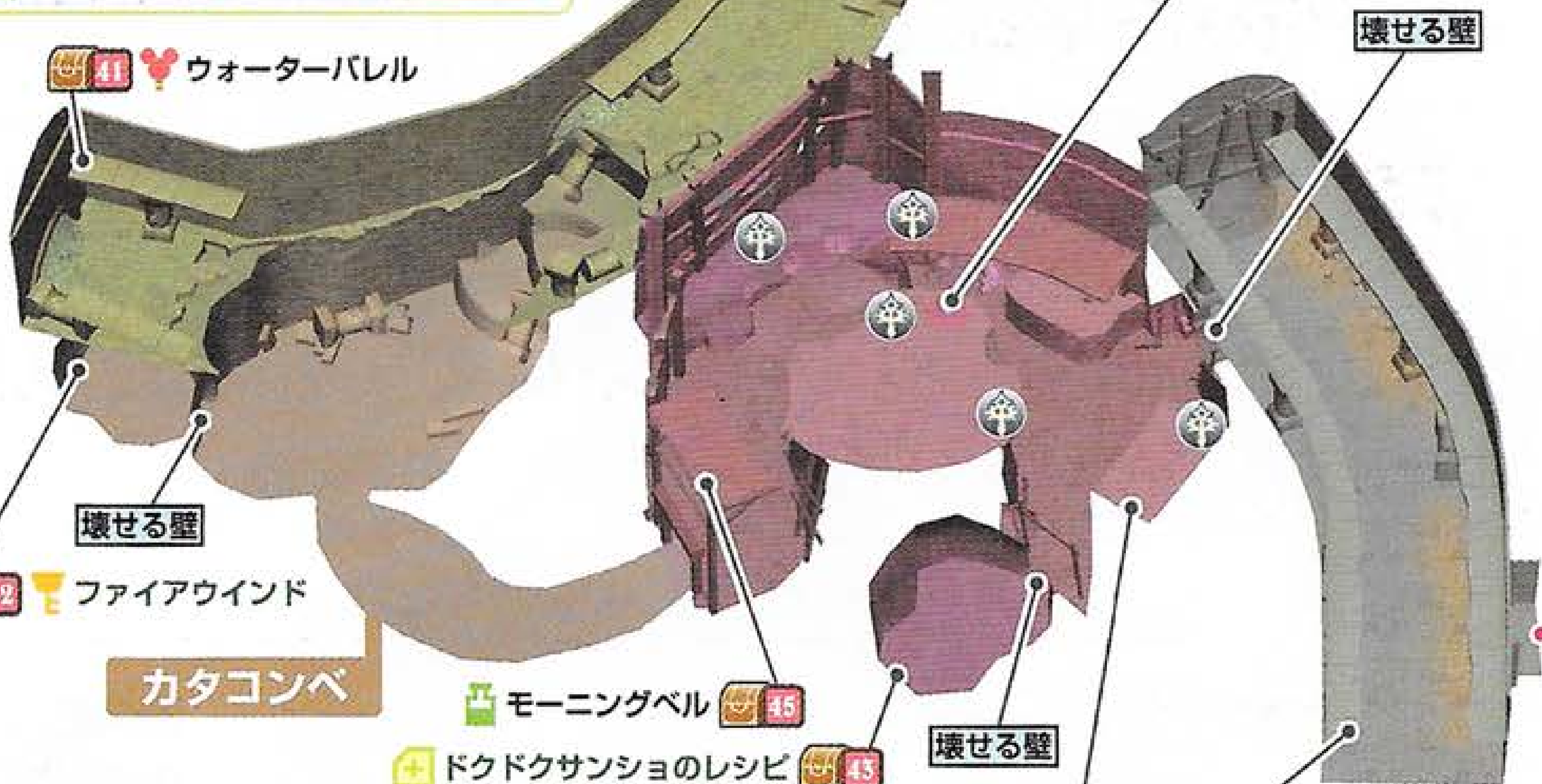
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

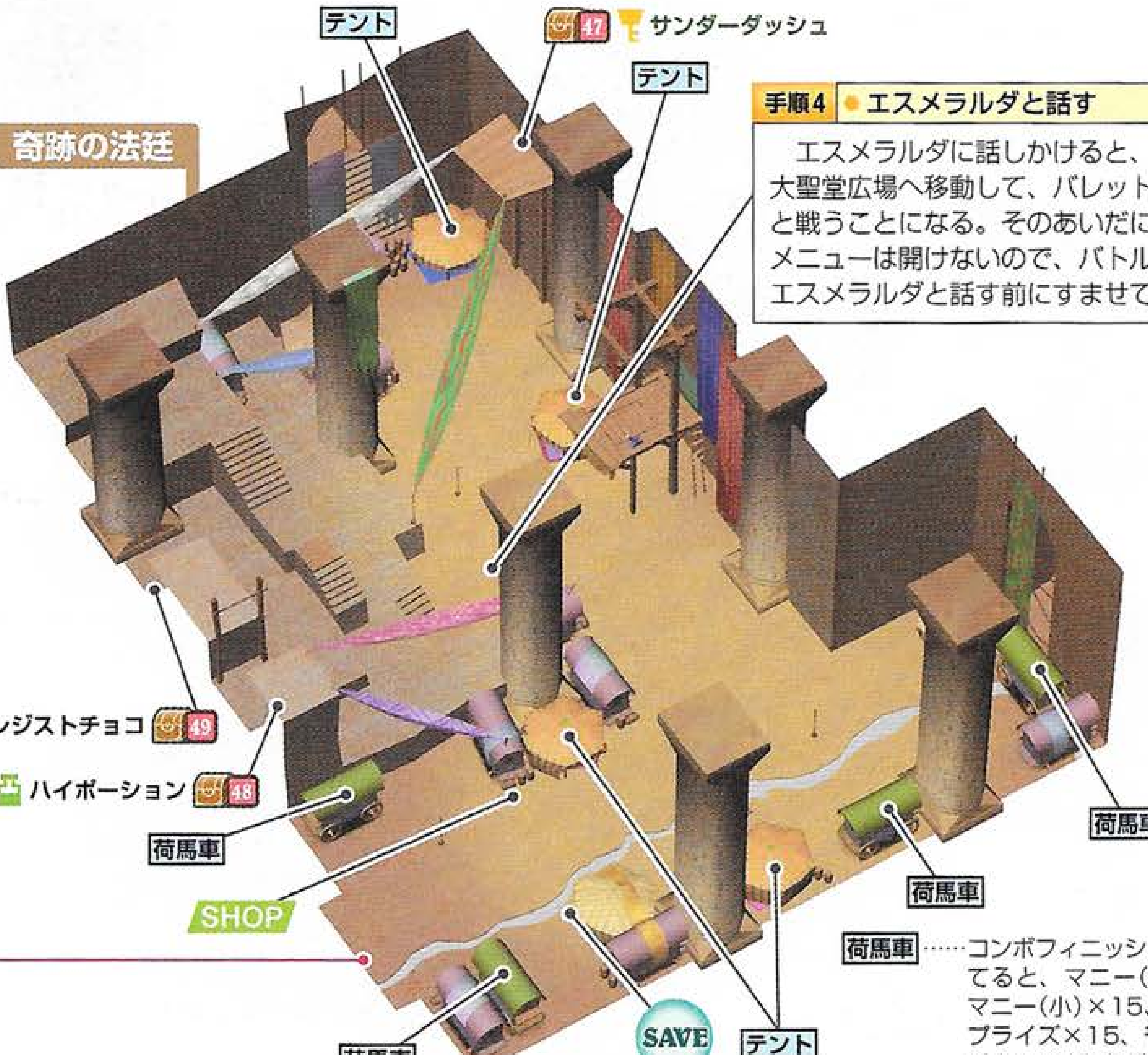
……紋章が描かれた球体の場所

フリーフローアクションポイント

金色の棒	横棒	布	テント
ポールスピン	ポールスイング	レールスライド	スーパージャンプ







手順4 ● エスメラルダと話す

エスメラルダに話しかけると、自動的に大聖堂広場へ移動して、バレットガゴイルと戦うことになる。そのあいだにキャンプメニューは開けないので、バトルの準備はエスメラルダと話す前にすませておこう。

荷馬車……コンボフィニッシュなどを当てると、マニー(小)×10、マニー(小)×15、ドロッププライズ×15、モーニングベルのいずれかが出現する

ラ・シテ・デ・クローシュ 攻略ガイド

Side：リク

Side：ソラとちがい、郊外からは墓地やカタコンベではなく風車小屋へ行ける。また、礼拝堂にはカエルおうじがいることがあるが、リクのレベルが低いうちは無理に戦わなくていい。

攻略手順チャート

スタート

手順1 礼拝堂 →P.116
- カジモドに会う

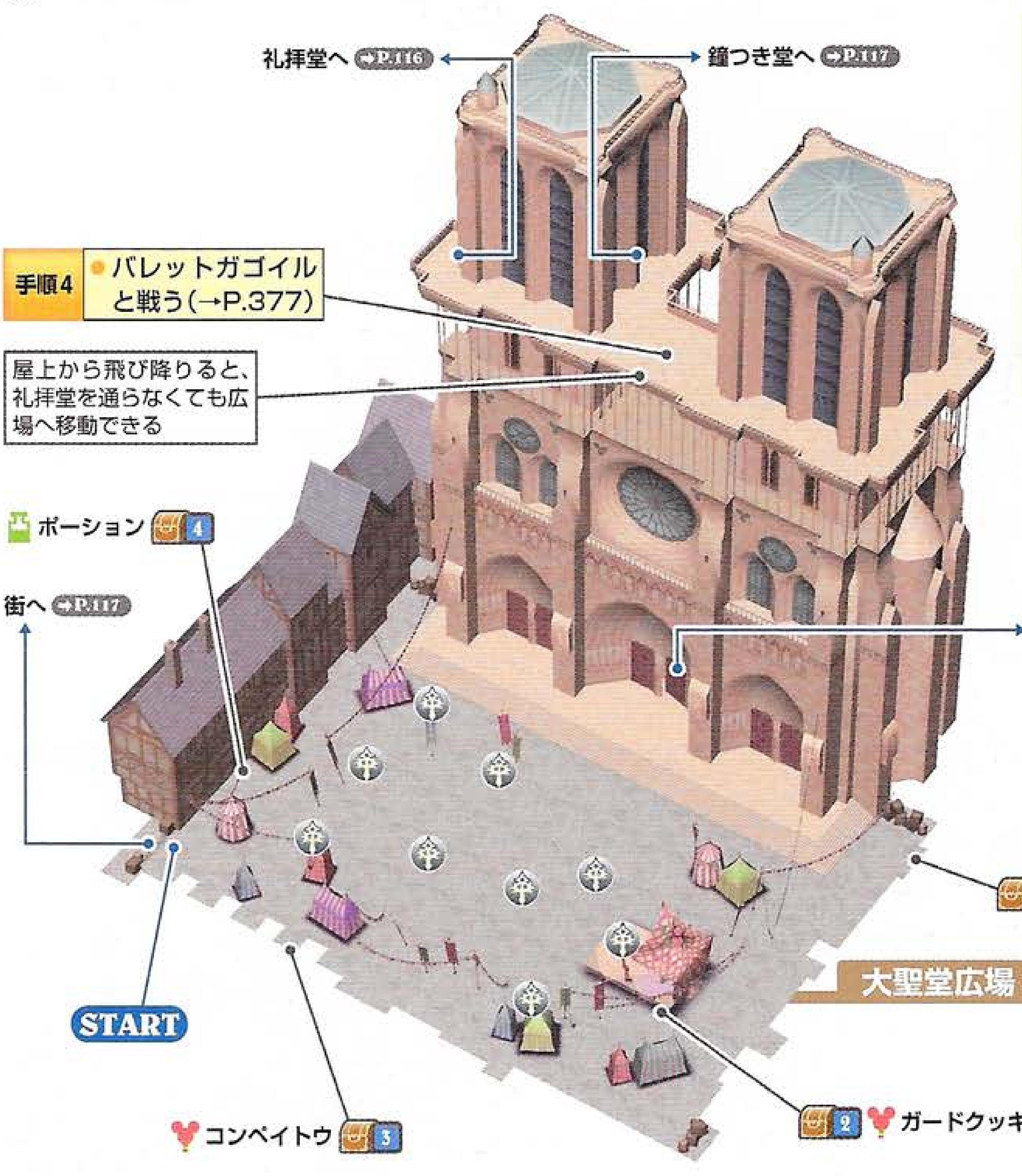
手順2 橋 →P.118
- バレットガゴイルから逃げる

手順3 風車小屋 →P.119
- フロローとフィーバスを見つける
- 回想 暗い執念
- コマンド ソニックスライド

手順4 大聖堂広場(屋上) 下記参照
- バレットガゴイルと戦う
- バトル バレットガゴイル(→P.377)
- BONUS 最大HP＋20、ドロップボーナスの種類アップ(ブリードブースト)
- クロニクル キングダム ハーツ
- アイテム ガーディアンベル

ワールドクリア

(紋章マーク)……紋章が描かれた球体の場所



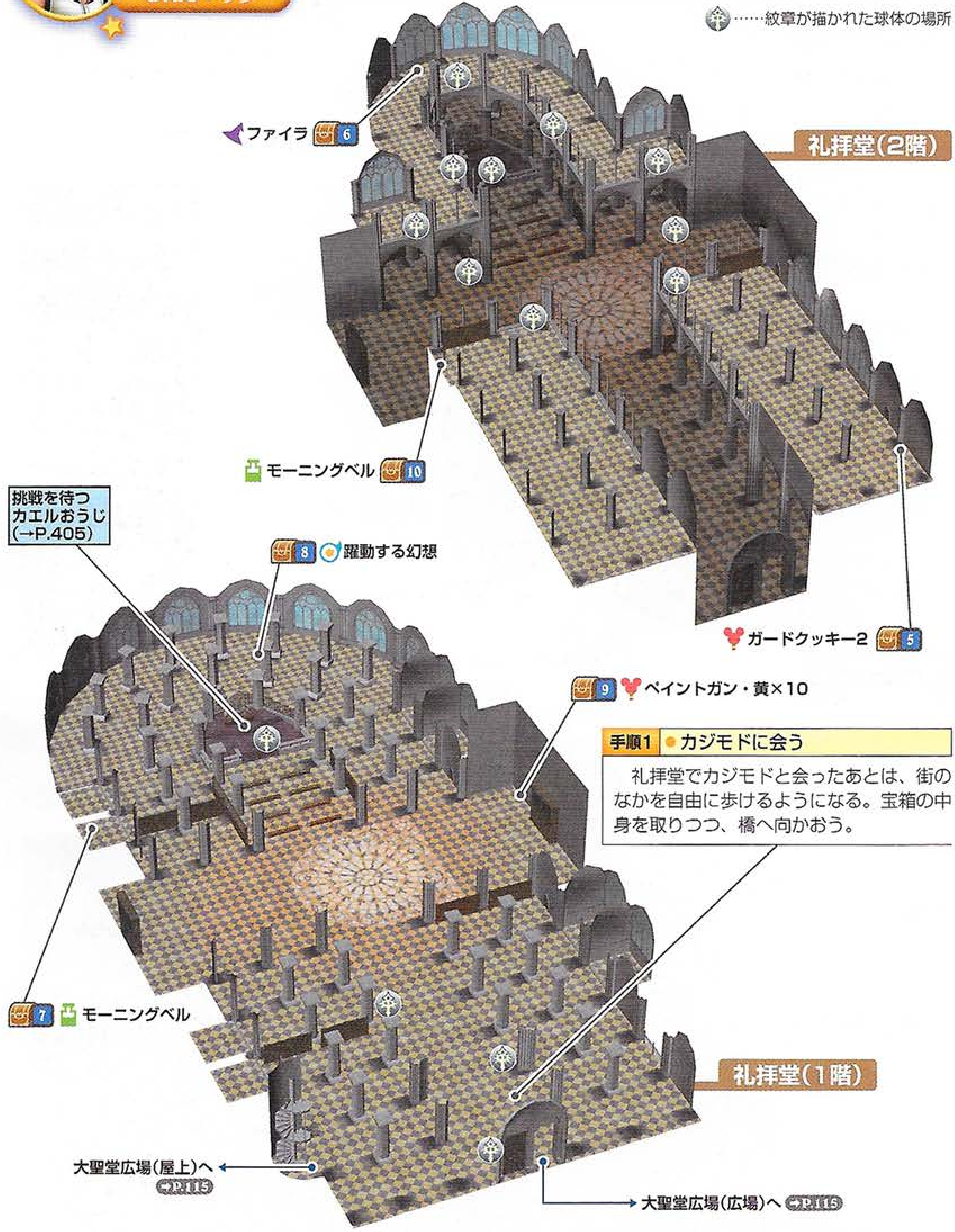
フリーフロー アクションポイント

のぼり
ポールスピン



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

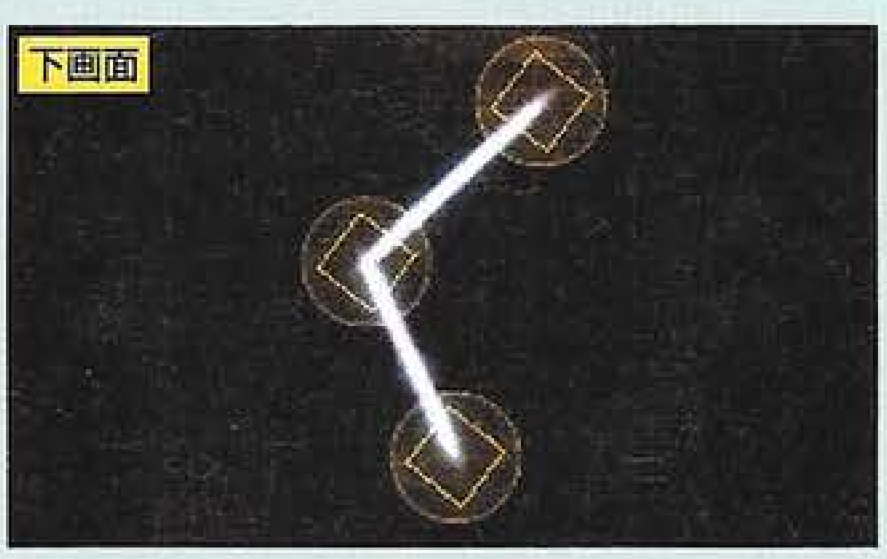


手順1 ● カジモドに会う

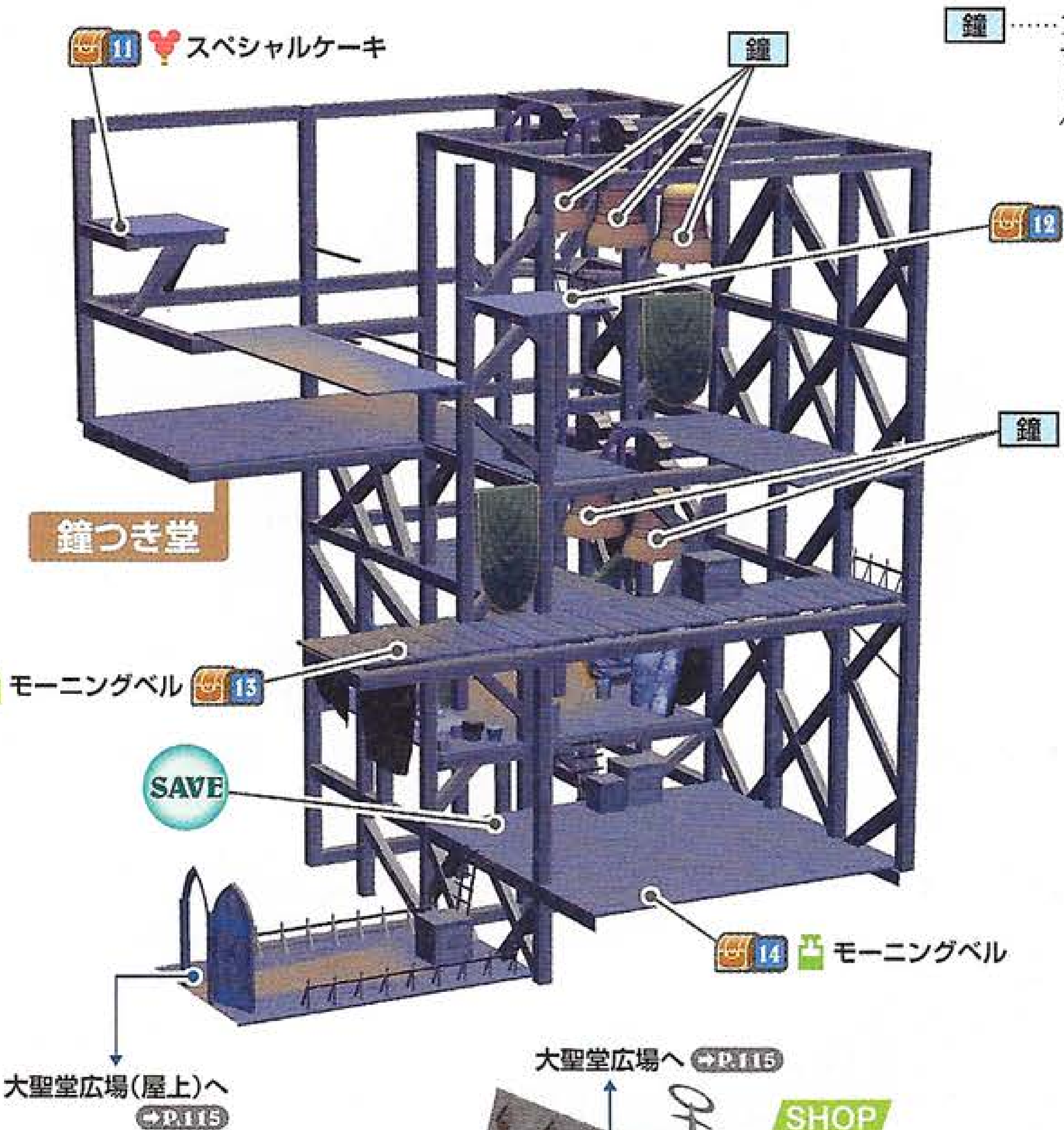
礼拝堂でカジモドと会ったあとは、街のなかを自由に歩けるようになる。宝箱の中身を取りつつ、橋へ向かおう。

マップコラム COLUMN Side：リクでは2階へ上がるルートがふたつある

Side：リクでも、礼拝堂には紋章が描かれた球体が各所に浮かんでおり、2階へ上がる場合に利用できるが、球体の配置はSide：ソラのときとは少し異なる。1階奥の祭壇の前に浮かぶ球体だけでなく、入口の扉の近くにある球体からでも、右の写真のように光のロープをつなげることで2階へ上がれるのだ。



←入口の扉から数えて2個目の球体を起点にして、このように線を結べばOK。



鐘……コンボフィニッシュなどを当てると、マニー(小)×10、マニー(小)×15、ドロップブライズ×15、モーニングベルのいずれかが出現する

フリーフロー アクションポイント

横棒

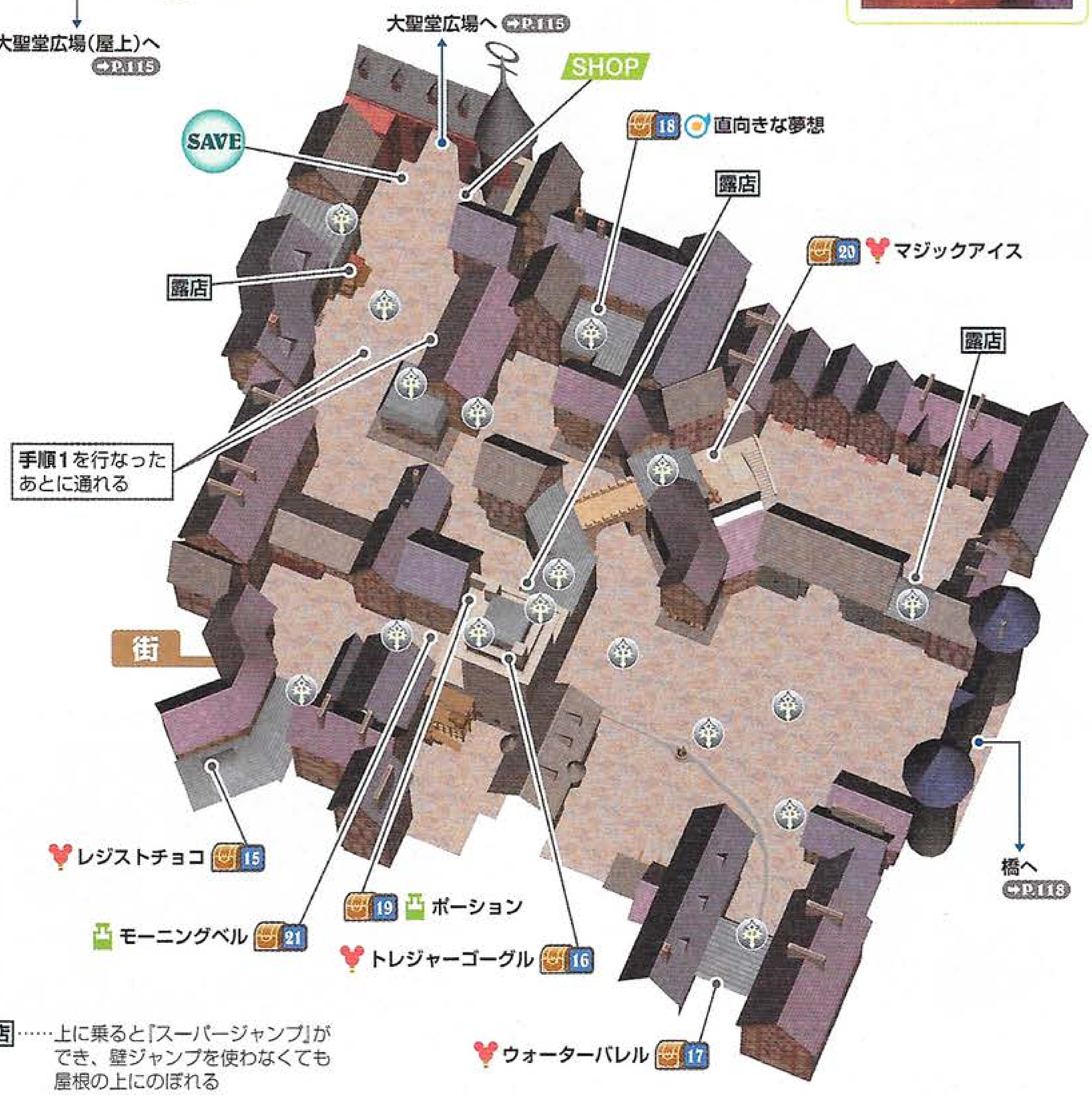
↙ポールスイング



露店

↙スーパージャンプ





露店……上に乗ると『スーパージャンプ』ができ、壁ジャンプを使わなくても屋根の上にのぼれる

Chapter 2

シナリオ

SCENARIO

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ラ・シテ・デ・クローシュ 攻略ガイド

Side：リク

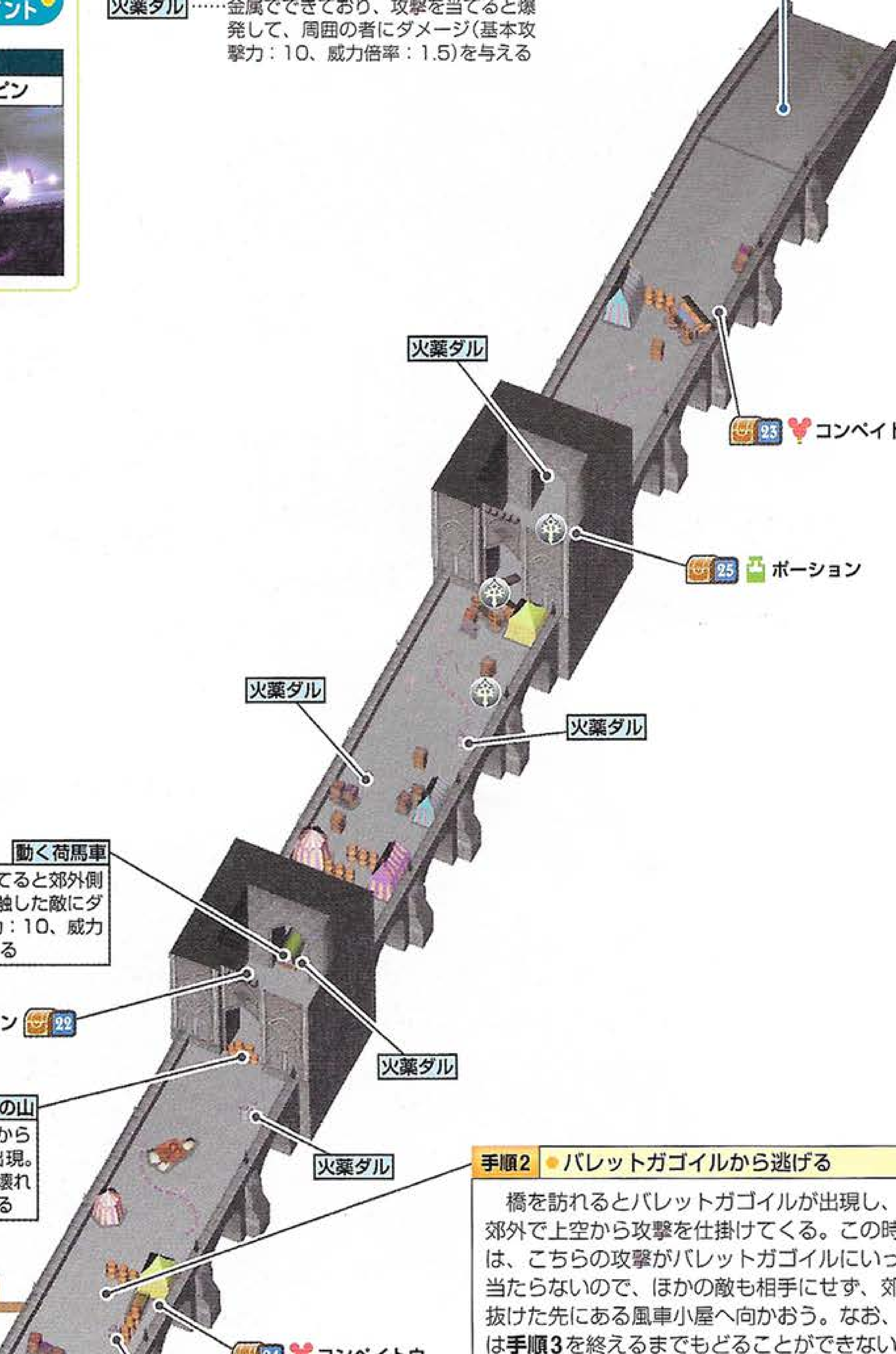
フリーフロー アクションポイント

のぼり
ポールスピン



……紋章が描かれた球体の場所

火薬ダル……金属でできており、攻撃を当てると爆発して、周囲の者にダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：1.5)を与える

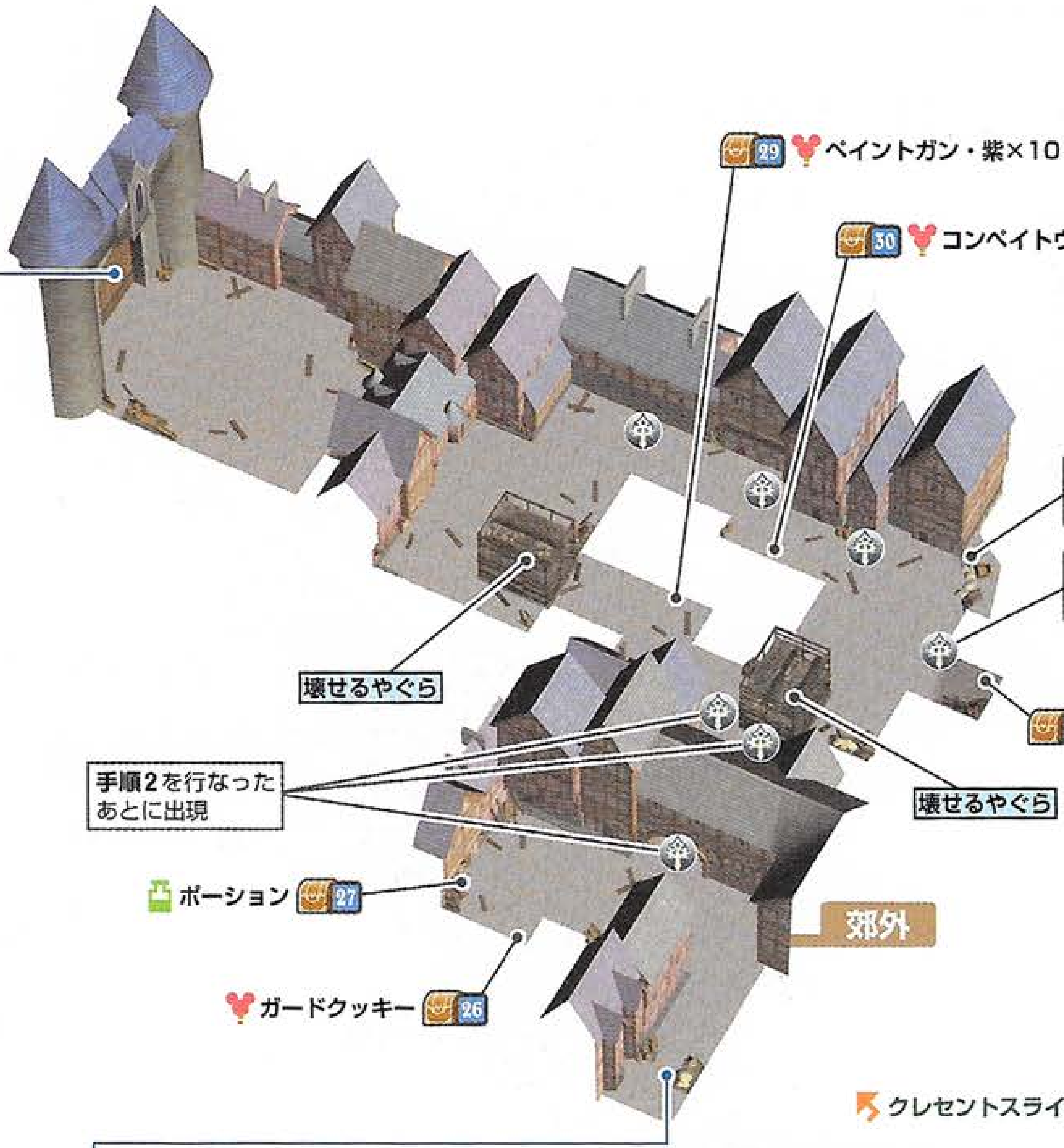


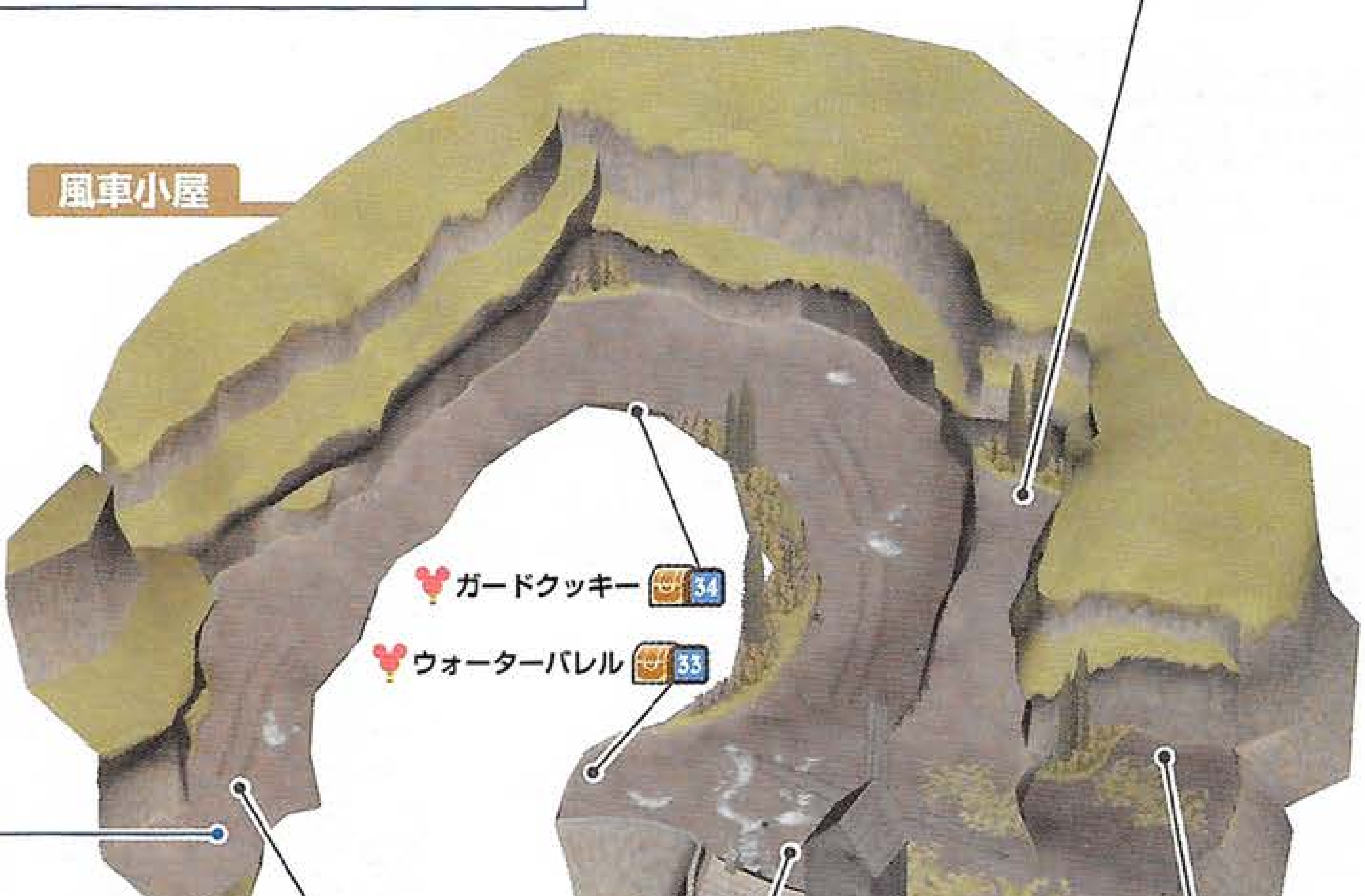
手順2 バレットガゴイルから逃げる

橋を訪れるとバレットガゴイルが出現し、橋と郊外で上空から攻撃を仕掛けてくる。この時点では、こちらの攻撃がバレットガゴイルにいっさい当たらないので、ほかの敵も相手にせず、郊外を抜けた先にある風車小屋へ向かおう。なお、街には**手順3**を終えるまでもどることができない。



⬆周囲が暗くなったらバレットガゴイルがリクを攻撃してくるので注意。





手順3 ● **フロローとフィーバスを見つける**

風車小屋を訪れると『ソニックスライド』が手に入り、自動的にセーブポイントの近くへ移動する。そのあとは、バレットガゴイルと戦うために大聖堂広場の屋上へ引き返そう。なお、**手順3**が終了してからワールドクリアまでは、ワールドマップへ出ても鐘つき堂を行き先として選べない。

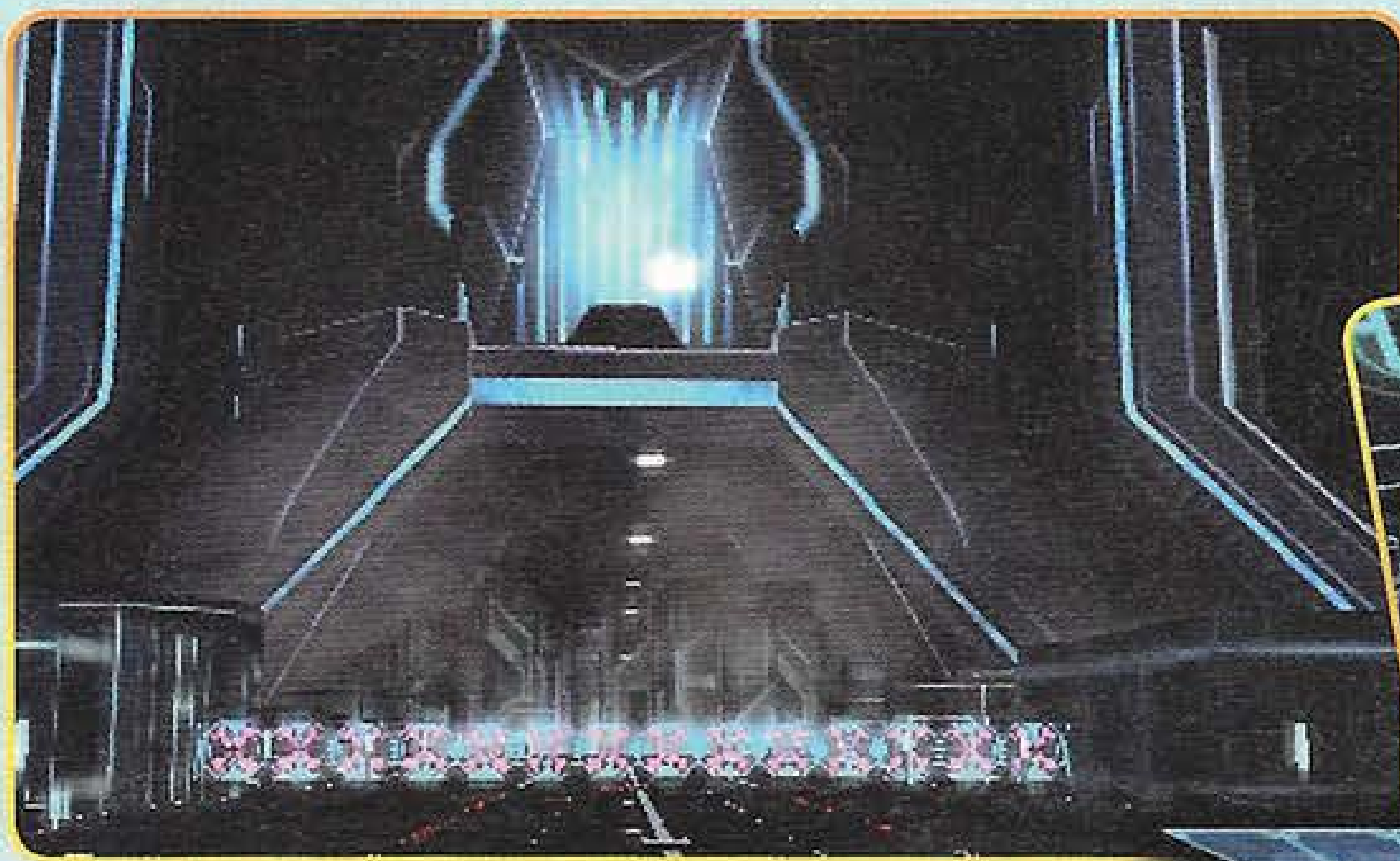
INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

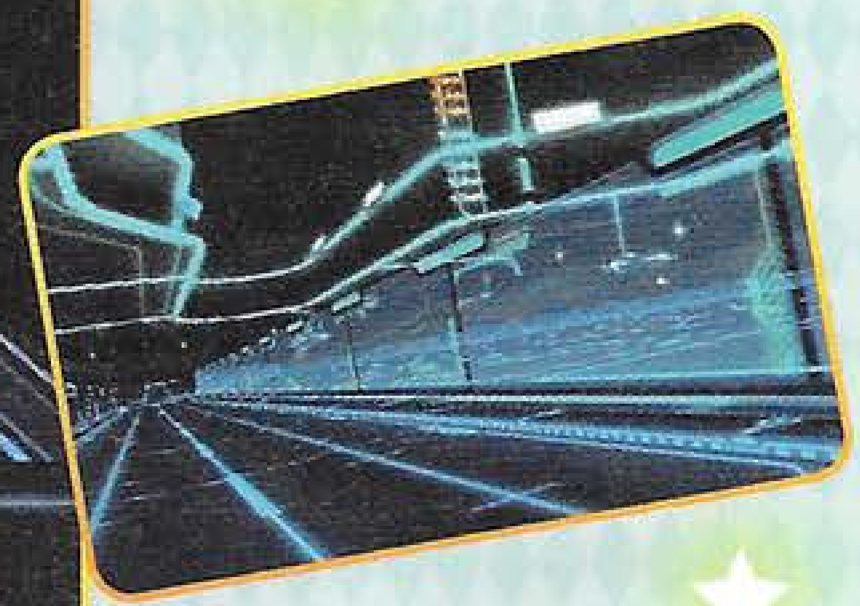
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



ザ・グリッド

THE GRID





映画『トロン：レガシー』に登場する、コンピュータ·システムの内部に広がるデジタル世界。かつて、ケヴィンが理想郷を目指して創り上げた場所だが、いまは現実世界への侵攻をもくろむクルーの支配下にある。

登場キャラクター

登場作品 トロン：レガシー(2010年)



サム

Side：ソラ
Side：リク

エンコム社の会長ケヴィンの息子。消息不明になっていた父親と、ザ・グリッドで再会した。クルーの野望を食い止めるためにザ・グリッドにとどまろうとするケヴィンを、現実世界へ連れもどしたいと思っている。



クオラ

Side：ソラ
Side：リク

デジタル世界に突如生まれた、ISO(アイソー)と呼ばれる新しい生命体の最後の生き残り。クルーがISOを虐殺したさいケヴィンに命を救われたことに恩義を感じており、彼のためなら危険をかえりみない。



ケヴィン

Side:ソラ
Side:リク

ザ・グリッドを創った、エンコム社の会長。クルーが起こしたクーデターによってザ・グリッドから出られなくなっていた。現実世界との出入口"ポータル"を開くためのマスターキーを持っている。



ブラックガード

Side:ソラ
Side:リク

黒ずくめのボディスーツ姿の兵士型プログラム。クルーの命令に忠実で、彼の護衛、不審者であるはぐれプログラムの捜索など、さまざまな任務を行なう。



クルー

Side:ソラ
Side:リク

ザ・グリッドの独裁者。もともとはザ・グリッドの開発支援用としてケヴィンに作られたプログラムだったが、「完璧な世界の創造」を実現すべくクーデターを起こし、ISOを虐殺した。さらに現実世界へ侵攻するため、ケヴィンが持つマスターキーを狙う。



⬅20年前にケヴィンが自分をモデルに作ったものなので、外見は若いころの彼と同じ。



リンズラー

Side:ソラ
Side:リク

サムたちを追う謎の戦士。その正体は、ケヴィンとともにザ・グリッドの開発にたずさわったプログラム「トロン」だが、クルーがクーデターを起こしたとき、ケヴィンを助けようとしてつかまり、改造されてしまった。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ダイブモード指南

Aランクでもらえるもの トレジャーゴーグル

イカゲソードを倒せ!

Side：ソラ



▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'25"00以内	×1000
1'25"01～2'10"00	×500
2'10"01～3'00"00	×100
3'00"01～4'00"00	×50
4'00"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
100000以上	A GOLD DIVER
50000～99999	B SILVER DIVER
49999以下	C BRONZE DIVER

イカゲソードは下記の6種類の攻撃を、最初は❶→❷→❸の順に、コアを1個破壊したあとは❹→❺→❻→❸の順に使うことをくり返す。❸の『レーザーバリア』を回避できたあとにかぎり、7秒間だけイカゲソードのコアにこちらの攻撃が当たるようになるので、そのあいだにコアを1個ずつ壊していこう。



⬅コアは2個あり、どちらも6回攻撃すれば壊せる。

イカゲソードが使ってくる攻撃への対処法

❶剣突き刺し



⬅両腕を光らせて前方へ突き出す。『リフレクトドッジ』で防ぐといい。

❷岩クラッシュ



⬅大岩を吸いこみ、切断して飛ばす。岩を壊せばHPプライズが出現する。

❸レーザーバリア



⬅レーザーを広い範囲に照射する。『エアリダクション』で減速して回避。

❹イカレーザー



⬅4本のレーザーを振りまわす。円を描くように動けば、当たらずにすむ。

❺バラマキ弾



⬅無数の弾をバラまいてくる。弾は『リフレクトドッジ』で防御可能。

❻剣なぎ払い



⬅両腕を前に突き出したあと左右に払う。『リフレクトドッジ』で防ごう。

ザ・グリッド
THE GRID

時間内にプライズを1ポイント獲得しよう
Side：リク

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
0'50"00以内	×1000
0'50"01～1'05"00	×500
1'05"01～1'35"00	×100
1'35"01～2'20"00	×50
2'20"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
30000以上	A GOLD DIVER
15000～29999	B SILVER DIVER
14999以下	C BRONZE DIVER

ゴール直前までは、ひたすら障害物をかわしながら『ダイブアタック』で進もう。ゴール直前にはダイブプライズがあるものの、近づくと柱が重なってくるため、中央のダイブプライズ(大)しか取れないように見える。しかし、わざと柱にぶつかれば柱が消えて、ほかのダイブプライズも取れるようになるのだ。



←Aランクを獲得するだけなら柱に当たる必要はない。

高いスコアを獲得するための進みかた



←4枚の壁が進路をふさぐ場所では、左上→左下→右上→下の順に進んでいく。



←1を抜けたあとは、画面下端を『ダイブアタック』で一気に通り抜けよう。



←グラデーションリング・赤の下を通過したら、画面右下のスキ間を通る。



←グラデーションリング・青の先は、画面左下を通ると安全に抜けられる。



←上下に動く柱は、動きをよく見て、画面端のスキ間を通るのが比較的安全。



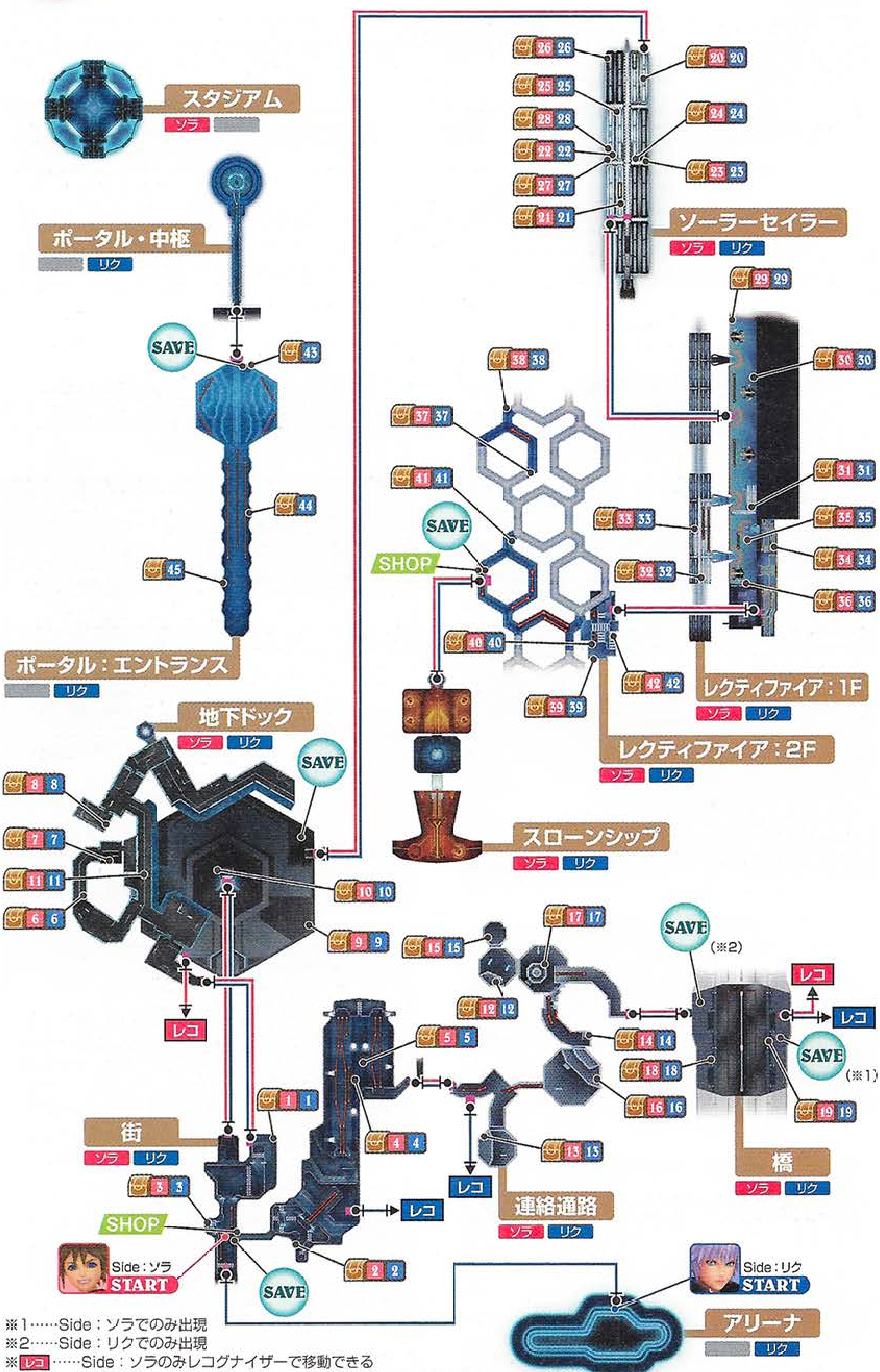
←ゴール直前でダイブプライズが登場。これを入手したら、ゴールするだけだ。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァース・タウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ザ・グリッド 全体図

BATTLE LV 14 （ワールドクリア後は18）



※1……Side：ソラでのみ出現
※2……Side：リクでのみ出現
※レコ……Side：ソラのみレコグナイザーで移動できる
※レコ……Side：リクのみレコグナイザーで3ヵ所のあいだを移動できる

出現する敵
ワンダニャン、コウモリバット、ブラックガード、ガンミフクロウ、デンデンカルゴ、ツノカブト、ナルバード、ヤギサイバー、タカイーグル、クマパンダー

▶イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率

ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
ビギナー	12.5%	12.5%	37.5%	12.5%	12.5%	12.5%	0%
スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%
クリティカル	9.0%	9.0%	27.5%	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%

Side:ソラ 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 モーニングベル	2 悩める空想	3 ポーション	4 ウォーターバレル	5 レジストチョコ2
6 タカイーグルのレシピ	7 トレジャーゴーグル	8 ペイントガン・黒×10	9 オールキュア	10 モーニングベル
11 バルーン	12 加速する幻想	13 サークルレイド	14 共鳴する幻想	15 スペシャルケーキ
16 コンペイトウ	17 ポーション	18 レジストチョコ	19 モーニングベル	20 コンペイトウ2
21 不思議な幻想	22 加速する幻想	23 バルーン	24 ハイポーション	25 オールキュア
26 トレジャーゴーグル	27 バルーンラ	28 ウォーターバレル	29 マジックアイス2	30 モーニングベル
31 ポーション	32 オールキュア	33 ガードクッキー	34 ハイポーション	35 羽ばたける夢想
36 マジックアイス	37 ヤギサイバーのレシピ	38 ガードクッキー2	39 マジックアイス	40 ポーション
41 モーニングベル	42 ペイントガン・緑×10			

Side:リク 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 コンペイトウ	2 サンダラ	3 ポーション	4 加速する幻想	5 モーニングベル
6 コンペイトウ2	7 リベンジオーラ	8 ガードクッキー	9 モーニングベル	10 ポーション
11 バルーン	12 スペシャルケーキ	13 不思議な幻想	14 直向きな夢想	15 マジックアイス2
16 ガードクッキー	17 ポーション	18 オールキュア	19 ウォーターバレル	20 オールキュア
21 悩める空想	22 不思議な幻想	23 ペイントガン・白×10	24 ハイポーション	25 モーニングベル
26 トレジャーゴーグル	27 ガードクッキー2	28 スペシャルケーキ	29 バルーン	30 ハイポーション
31 レジストチョコ	32 ガードクッキー2	33 オールキュア	34 ポーション	35 加速する幻想
36 ガンミフクロウのレシピ	37 グラビデストライク	38 レジストチョコ2	39 直向きな幻想	40 ポーション
41 コンペイトウ2	42 モーニングベル	43 ペイントガン・黒×10	44 モーニングベル	45 ハイポーション

リアリティシフト
コードブレイク

※属性と威力倍率は下記参照

発動後、下画面を埋めつくす文字のなかから同じ色で光る文字を選んでタッチし、特定のコード(文字列)を入力すれば、さまざまな効果が発揮される。入力できるコードの種類は対象によって異なり、敵か砲台の場合は下の表のコードを、レコグナイザー(→P.129)、扉のスイッチ(→P.130)、リンズラー(→P.378)、エレカマキリ(→P.379)の場合はそれぞれ専用のコードを入力することが可能。

『コードブレイク』の流れ



⬅同じ色で光る文字にタッチしてコードを入力しよう。光る文字以外の場所に3回タッチすると入力は失敗。

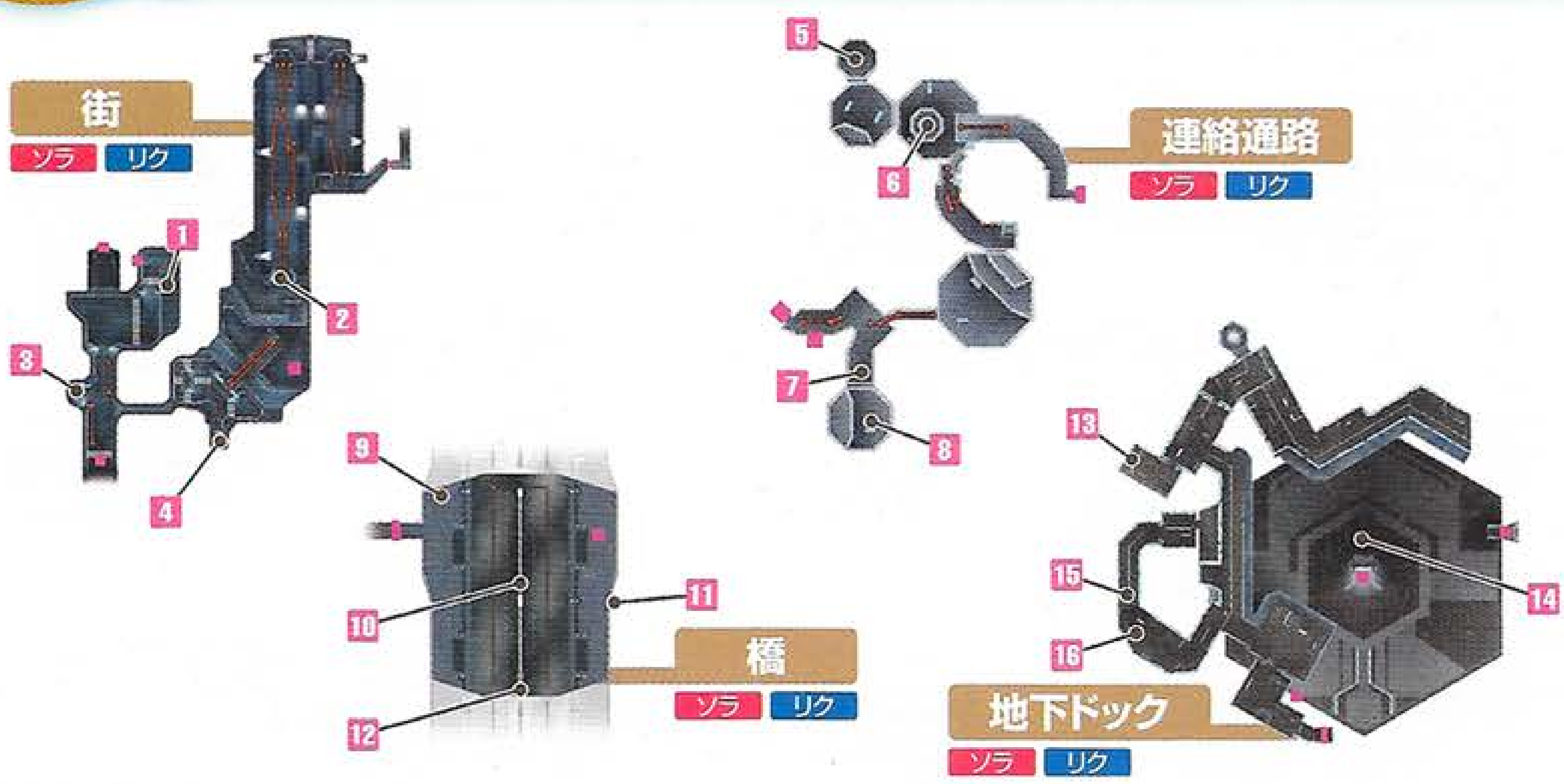
コードブレイクで入力できるコードとその効果

対象	入力できるコードと色	効果
敵	MOVING SPARK(赤)	敵を操作できる。約15秒過ぎるかAボタンを押すと爆発し、周囲にダメージを与える(※3)
	PRIZE BOX(緑)	その敵が落とすプライズボックスかドリームピースのいずれかを落とさせる
	SWITCH TARGET(ピンク)	その敵が約15秒間、ほかの敵を攻撃するようになる
砲台	AUTO DESTRUCT(赤)	砲台を自爆させる。周囲にダメージを与えるほか(※3)、壁などが壊れる場合もある
	PRIZE SHOT(緑)	約30秒間、砲台がHPプライズ(小)、マニー(小)、ドロッププライズのいずれかを発射する
	SWITCH TARGET(ピンク)	砲台が約15秒間、ほかの敵を攻撃するようになる

※3……属性：なし、威力倍率：6.0

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ザ・グリッド リンクポータルデータ



Side：ソラ 各リンクポータルのデータ

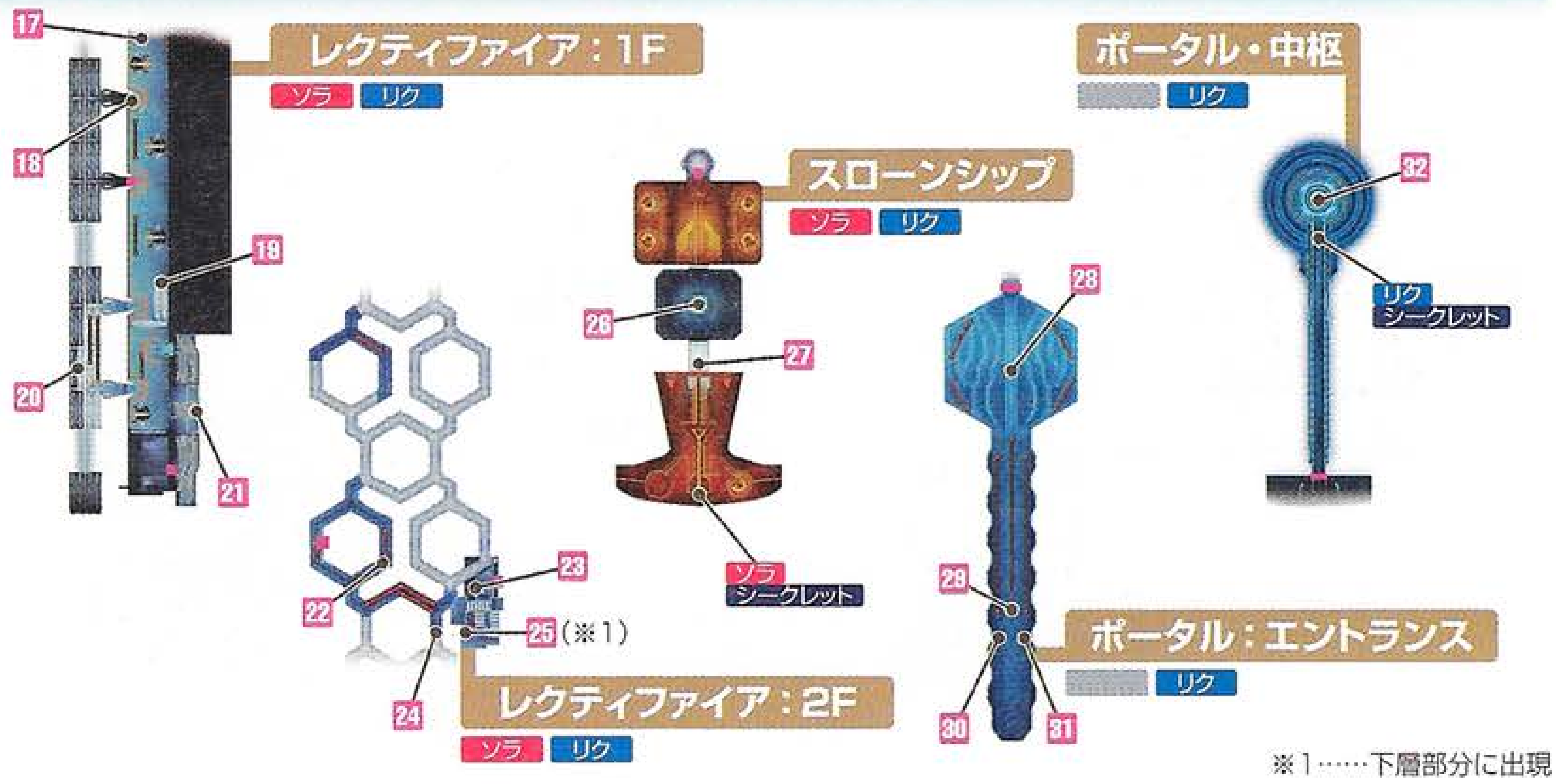
※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト					
スペシャル1	17	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	トレジャーゴーグル
バトル	12	2	15	直向きな幻想、躍動する夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	レジストチョコ
バトル	15	2	15	羽ばたける幻想、悩める夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス
バトル	26	2	15	不思議な幻想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー
フレンド	3	2	—	—	—	—
フレンド	23	2	—	—	—	—
配置タイプ2	Message ★×1 燃えるツノの戦士が出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ヤギホーン					
スペシャル2	4	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	⊗を使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	5	2	15	悩める空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー
バトル	15	2	15	羽ばたける幻想、悩める夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス
バトル	20	2	15	加速する幻想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ
バトル	22	2	15	加速する幻想、躍動する夢想	⊗を使うな！	マジックアイス
フレンド	9	2	—	—	—	—
配置タイプ3	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト、ヤギホーン					
スペシャル3	10	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	2	2	15	不思議な幻想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	21	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ
バトル	26	2	15	不思議な幻想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー
フレンド	7	2	—	—	—	—
フレンド	16	2	—	—	—	—
配置タイプ4(※2)	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト					
スペシャル4	24	2	55	温柔なる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	1	2	15	不思議な幻想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
バトル	8	2	15	加速する幻想、共鳴する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	27	2	15	加速する幻想、羽ばたける夢想	3回以上ダメージを受けるな！	レジストチョコ
フレンド	18	3	—	—	—	—
配置タイプ5(※2)	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！ スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト、ヤギホーン					
スペシャル5	13	2	55	温柔なる夢想	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	1	2	15	不思議な幻想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
バトル	25	2	15	不思議な幻想、羽ばたける夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	ガードクッキー
バトル	27	2	15	加速する幻想、羽ばたける夢想	3回以上ダメージを受けるな！	レジストチョコ
フレンド	9	3	—	—	—	—
配置タイプ6(※3)	Message ★×2 おデブなイヌ？ネコ？が出現 スペシャルポータルで現れるレア敵 ワンダニャン					
スペシャル6	6	3	80	温柔なる夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	11	2	15	不思議な幻想、直向きな夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ
バトル	14	2	15	加速する幻想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
バトル	20	2	15	加速する幻想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ
フレンド	8	2	—	—	—	—

※2……Side：ソラでザ・グリッドをクリアするまでは選ばれない
※3……Side：ソラのザ・グリッドでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

フレンドポータルで出現するスピリットの候補





※1……下層部分に出現

Side：リク 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの		ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
			DP	クリアプライズの候補		
配置タイプ1	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！	スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト				
スペシャル1	17	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	トレジャーゴーグル
バトル	5	2	15	悩める空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー
バトル	12	2	15	直向きな幻想、躍動する夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	レジストチョコ
バトル	15	2	15	羽ばたける幻想、悩める夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス
フレンド	3	2	—	——	——	——
フレンド	23	2	—	——	——	——
配置タイプ2	Message ★×1 燃えるツノの戦士が出現！	スペシャルポータルで現れるレア敵 ヤギホーン				
スペシャル2	4	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	5	2	15	悩める空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー
バトル	22	2	15	加速する幻想、躍動する夢想	Ⓧを使うな！	マジックアイス
バトル	29	2	15	加速する幻想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	コンペイトウ
フレンド	9	2	—	——	——	——
フレンド	19	2	—	——	——	——
配置タイプ3	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！	スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト、ヤギホーン				
スペシャル3	10	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	2	2	15	不思議な幻想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	21	2	15	共鳴する幻想、共鳴する夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ
バトル	26	2	15	不思議な幻想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー
フレンド	16	2	—	——	——	——
フレンド	30	2	—	——	——	——
配置タイプ4(※4)	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！	スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト				
スペシャル4	24	2	55	魅惑の夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	8	2	15	加速する幻想、共鳴する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ
バトル	28	2	15	悩める空想、羽ばたける夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー
バトル	32	2	15	不思議な幻想、情熱の夢想	ガードを3回成功させろ！	コンペイトウ
フレンド	18	3	—	——	——	——
配置タイプ5(※4)	Message ★×1 百発百中のスナイパー出現！	スペシャルポータルで現れるレア敵 ツノカブト、ヤギホーン				
スペシャル5	13	2	55	魅惑の夢想	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	1	2	15	不思議な幻想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
バトル	25	2	15	不思議な幻想、羽ばたける夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	ガードクッキー
バトル	27	2	15	加速する幻想、羽ばたける夢想	3回以上ダメージを受けるな！	レジストチョコ
フレンド	31	3	—	——	——	——
配置タイプ6(※5)	Message ★×2 おデブなイヌ？ネコ？が出現	スペシャルポータルで現れるレア敵 ワンダニャン				
スペシャル6	29	3	80	魅惑の夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	11	2	15	不思議な幻想、直向きな夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ
バトル	14	2	15	加速する幻想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス
バトル	20	2	15	加速する幻想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ
フレンド	7	3	—	——	——	——

※4……Side：リクでザ・グリッドをクリアするまでは選ばれない
※5……Side：リクのザ・グリッドでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



ザ・グリッド 攻略ガイド

スタート地点の街から、最後のバトルが行なわれるスタジアムまで、各エリアを順番に訪れていく。ただし、街の一部分と地下ドックの上層は、ワールドクリア後にのみ探索できる。

攻略手順チャート

スタート

手順1 連絡通路 →P.129
- ブラックガードたちに尋問される

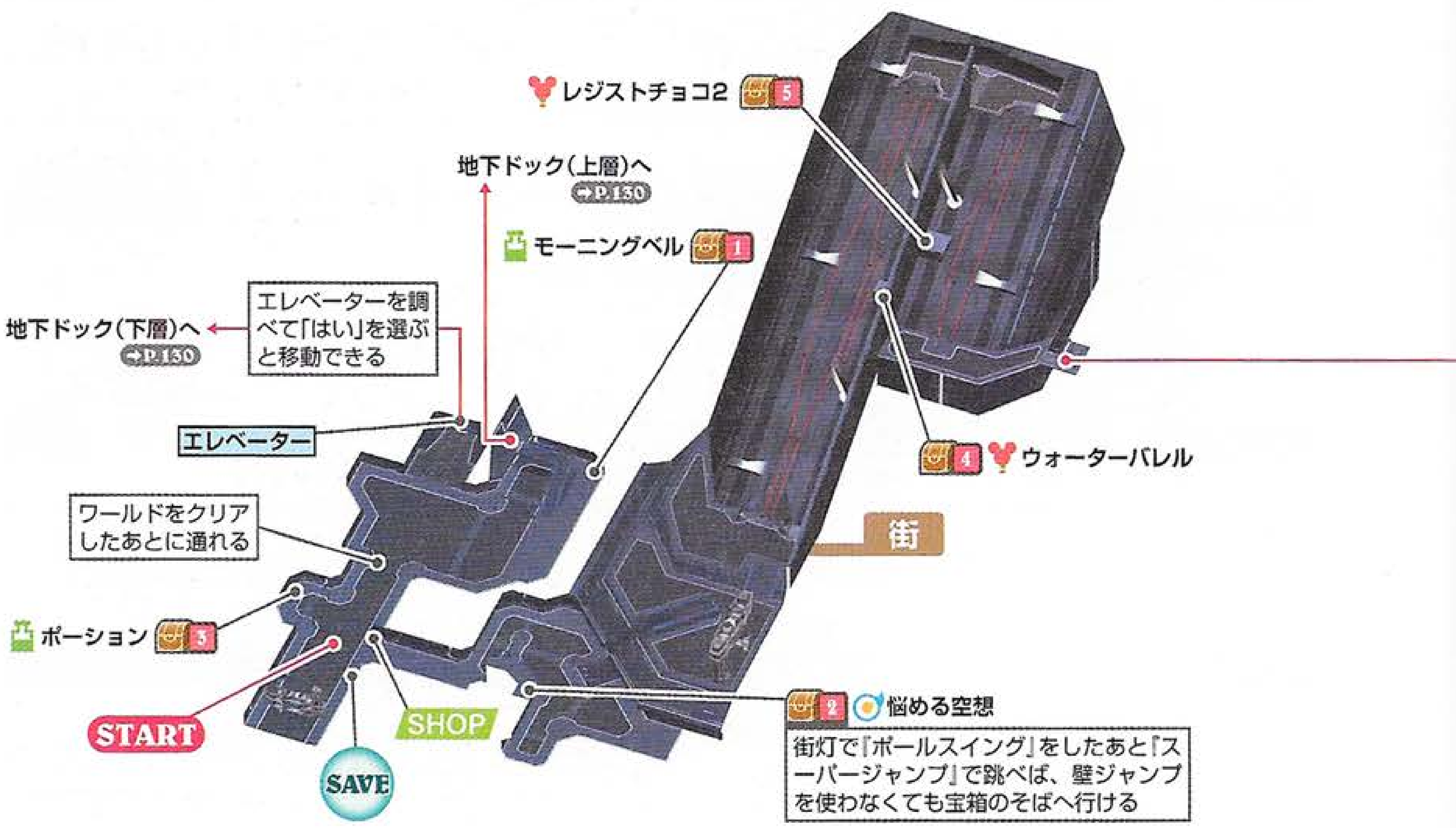
手順2 橋 →P.129
- サム、ケヴィン、クオラに会う
- コマンド　リベンジラッシュ

手順3 ソーラーセイラー →P.131
- リアリティシフトで砲台を破壊する

手順4 スローンシップ →P.132
- 黒コートの人物やゼムナスに会う

手順5 スタジアム →P.132
- リンズラーと戦う
- バトル　リンズラー(→P.378)
- BONUS　最大HP＋20、ドロップボーナスの種類アップ(ガードブースト)
- アイテム　デュアルディスク

ワールドクリア



フリーフローアクションポイント

街灯(※1)	柱(※1)	横棒	ベルト(赤)	手すり
ポールスピン ポールスイング	ポールスピン ポールスイング	ポールスイング	レールスライド	レールスライド



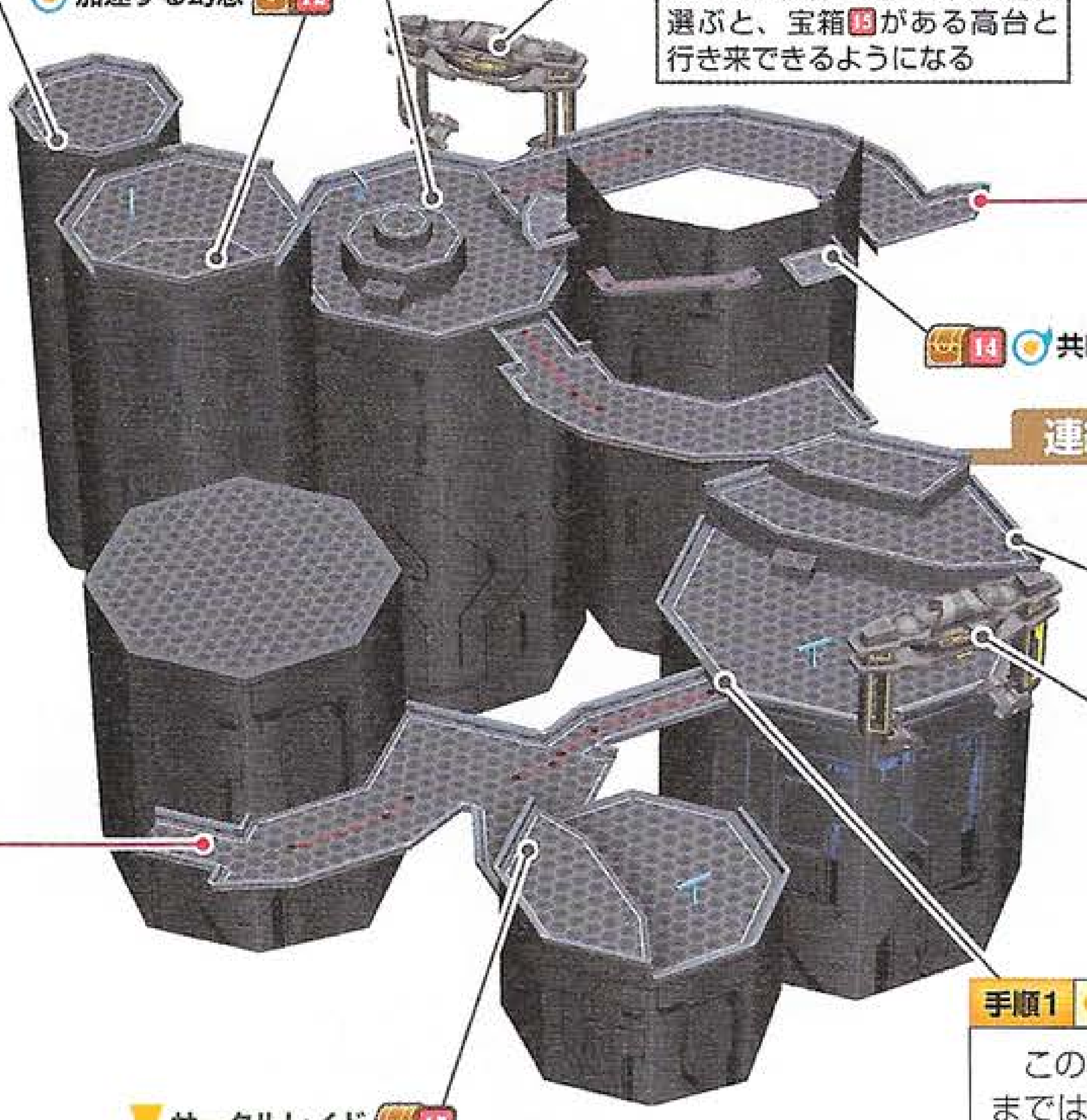








※1……縦向きの部分につかまったときは『ポールスピン』、横向きの部分につかまったときは『ポールスイング』が行なえる

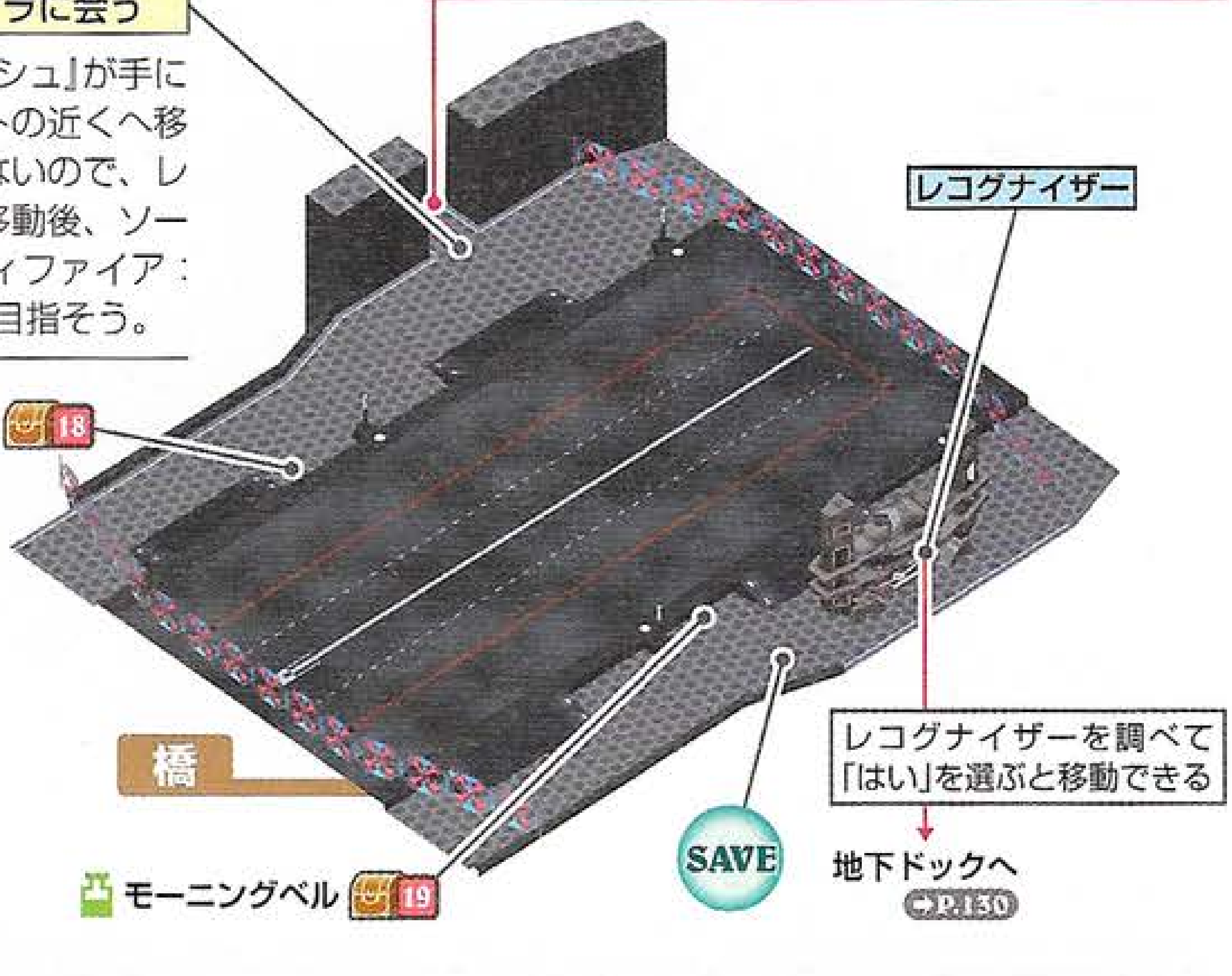


手順1 ● ブラックガードたちに尋問される

この場所に移動すると、ワールドクリアまでは街へもどれなくなる。奥に進んで、橋へ向かおう。なお、橋へ移動するまでは出現する敵がブラックガードだけになる。

手順2 ● サム、ケヴィン、クオラに会う

橋を訪れると『リベンジラッシュ』が手に入り、自動的にセーブポイントの近くへ移動する。連絡通路にはもどれないので、レコグナイザーで地下ドックへ移動後、ソーラーセイラーに乗ってレクティファイア：1Fへ行き、スローンシップを目指そう。

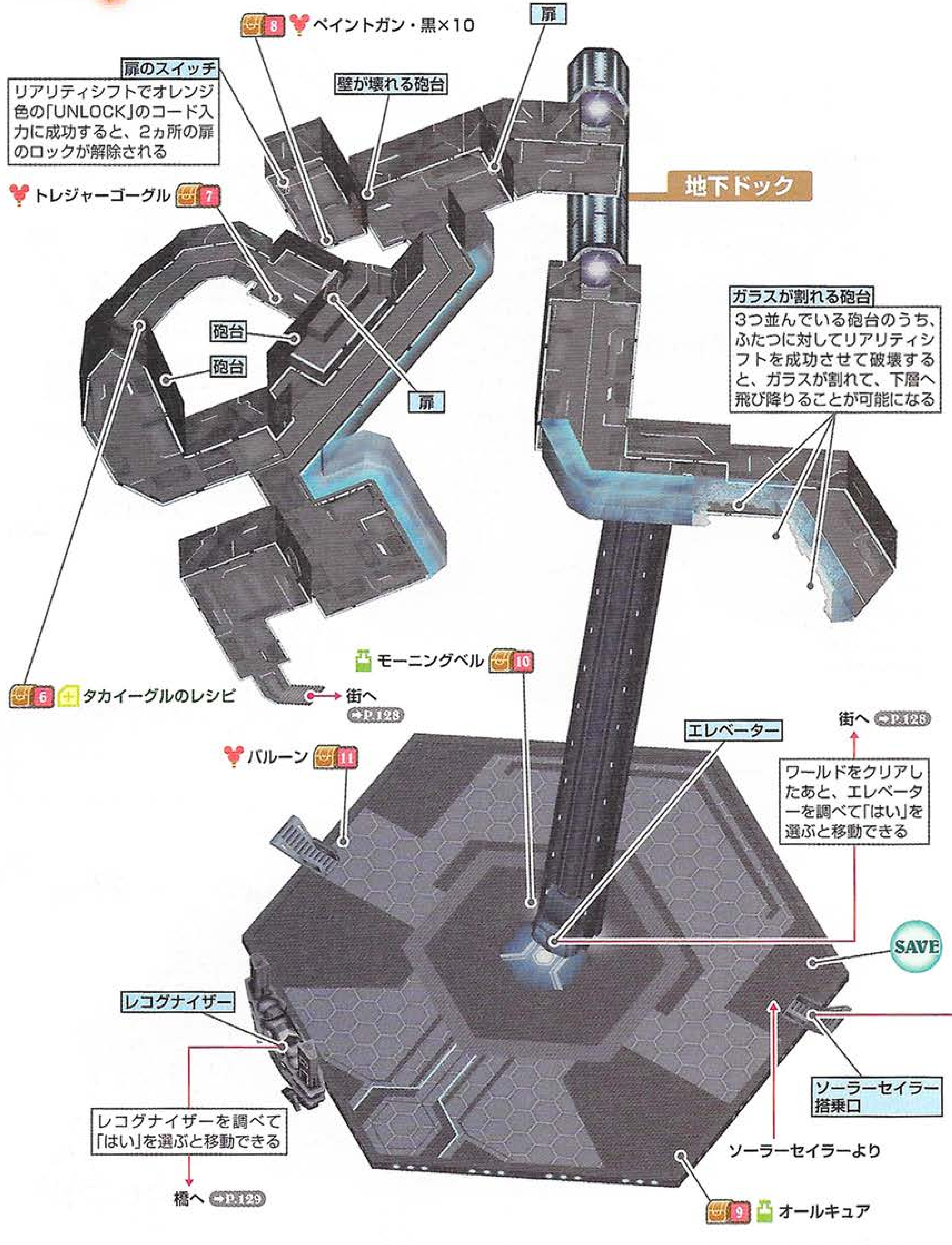


マップコラム COLUMN レコグナイザー(攻撃型)はリアリティシフトで移動手段に

ザ・グリッドの各所に停泊しているレコグナイザーのうち、攻撃型はこちらが近づくとレーザーで攻撃してくる(基本攻撃力：16、威力倍率：1.0)。しかし、攻撃型に近づいてリアリティシフトを発動し、黄緑色の「TRANSPORT」のコード入力に成功すれば、以降は攻撃してこなくなるうえ、機体を調べると高台の上や分断された区画へ運んでくれるようになるのだ。

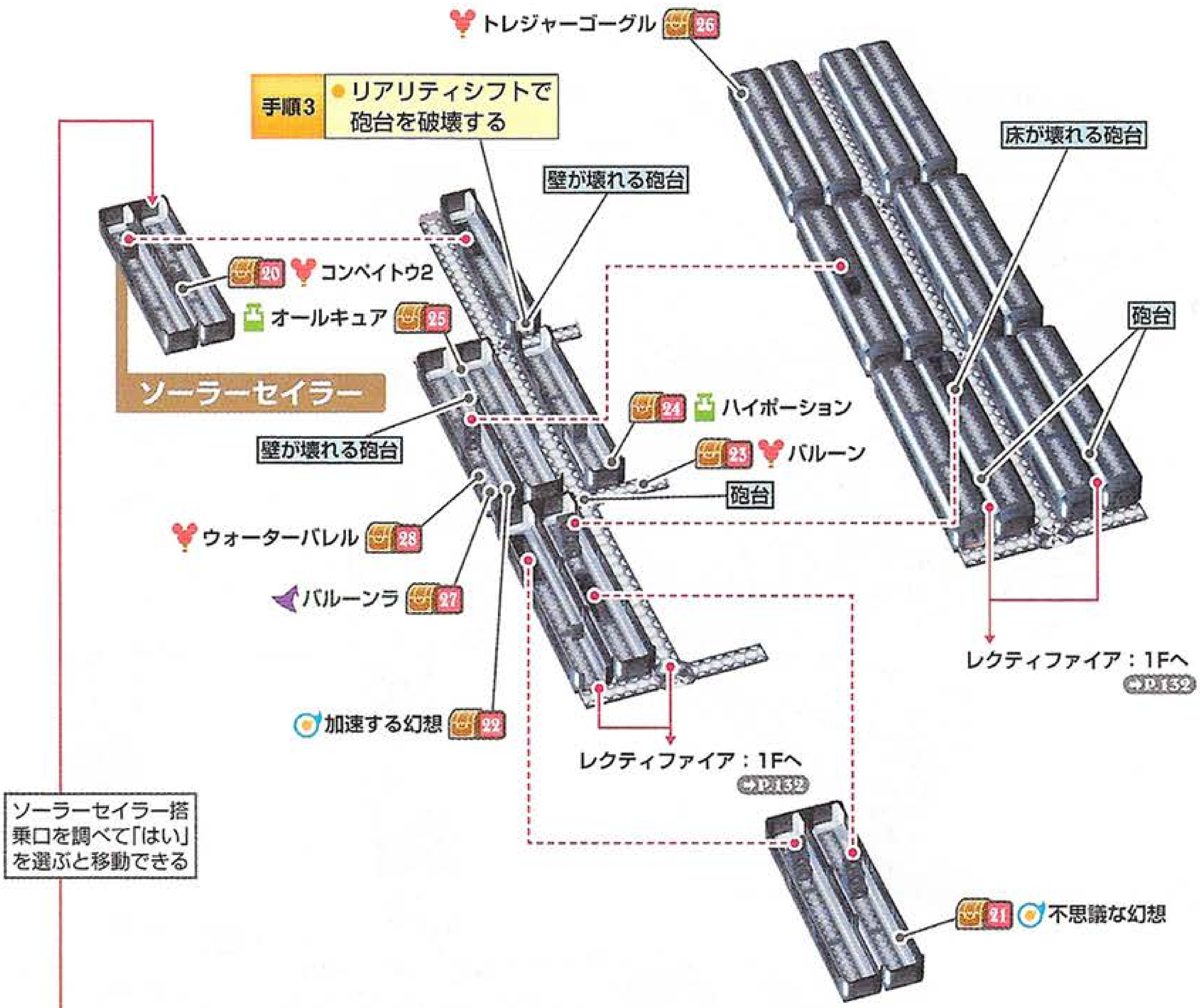
INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

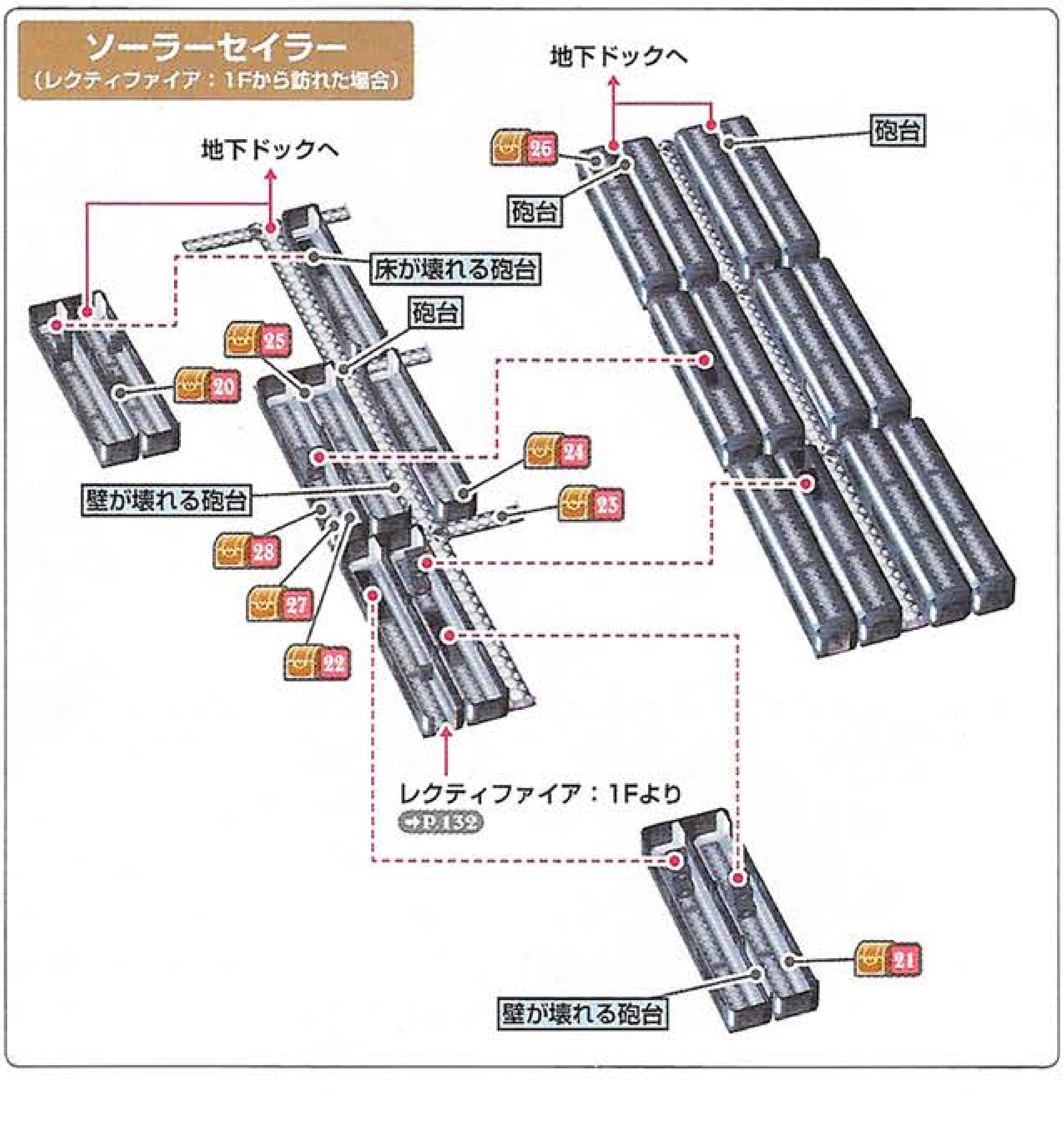
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



マップコラム COLUMN こちらを攻撃してくる砲台にはリアリティシフトで対処

地下ドックとソーラーセイラーには、各所に砲台があり、近づくと弾を撃ってくる(基本攻撃力：10、威力倍率：1.5)。砲台にはソラやリクの攻撃が通用しないが、リアリティシフトを発動すれば、入力したコードに応じた行動をとらせることが可能だ(→P.125)。なお、砲台のなかには、赤色の「AUTO DESTRUCT」のコードを入力して破壊したときに、壁や床などが壊れるものもある。先へ進む道が見つからないときは、砲台を壊してみよう。





フリーフロー
アクションポイント

横棒

ポールスイング



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

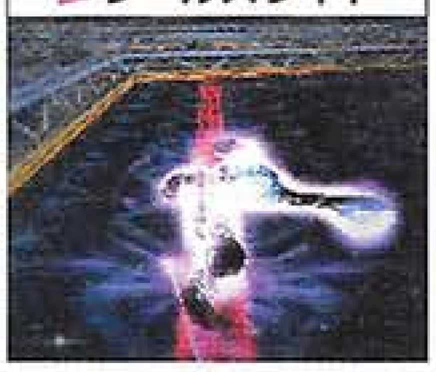
ザ・グリッド 攻略ガイド

Side：ソラ

フリーフロー アクションポイント

ベルト(赤)

レールスライド





手順5 ●リンズラーと戦う(→P.378)

手順4 ●黒コートの人物やゼムナスに会う

レクティファイア：2Fでエレベーターに乗ると、スローンシップで黒コートの人物およびゼムナスに会ったのち、自動的にスタジアムへ移動し、リンズラーとのバトルに突入する。これに勝てば、ワールドクリアとなるのだ。



ザ・グリッド 攻略ガイド

Side：リク

アリーナ、ポータル：エントランス、ポータル：中枢の3ヵ所は、Side：リクでのみ探索できる。アリーナでは、ミニゲーム『ライトサイクル』に挑戦することが可能だ。

攻略手順チャート

スタート

手順1 アリーナ 下記参照
- 『ライトサイクル』に挑戦する
- BONUS 最大HP＋20

手順2 橋 →P.134
- サムと合流する
- 回想 父と子

手順3 街 →P.135
- ドリームイーターの集団と戦う
- BONUS デッキコマンド装備数＋1
- 回想 奪われたディスク

手順4 地下ドック →P.136
- リアリティシフトで砲台を破壊する

手順5 地下ドック →P.136
- リアリティシフトで扉のスイッチを操作する

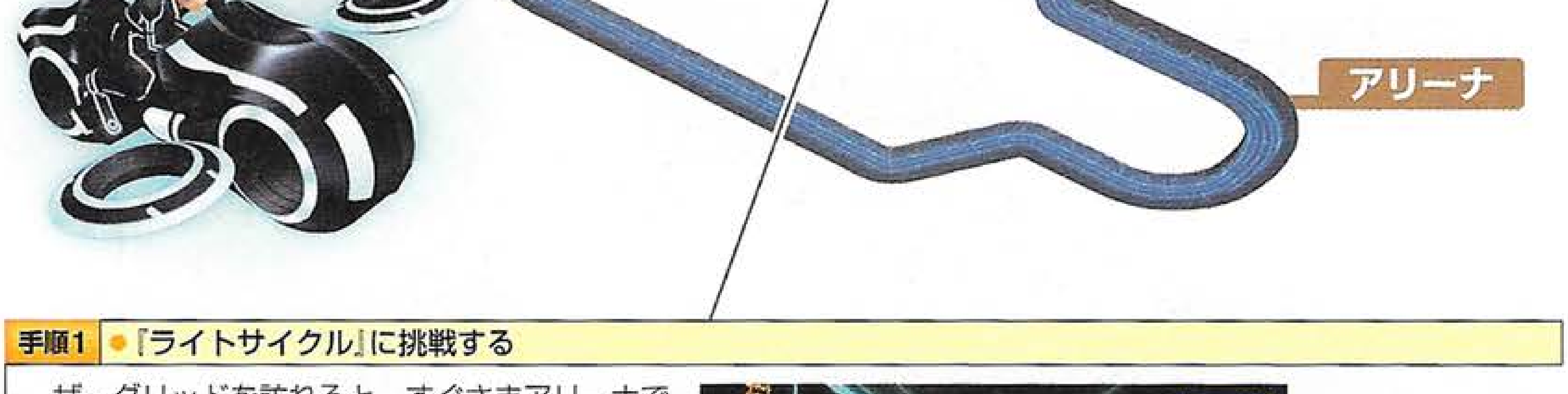
手順6 地下ドック →P.136
- リアリティシフトで砲台を破壊してガラスを割る

手順7 地下ドック →P.136
- ソーラーセイラーに乗る

手順8 スローンシップ →P.139
- ディスクを手に入れる

手順9 ポータル：中枢 →P.139
- エレカマキリと戦う
- バトル エレカマキリ(→P.379)
- BONUS 最大HP＋20
- アイテム デュアルディスク

ワールドクリア



手順1 ●『ライトサイクル』に挑戦する

ザ・グリッドを訪れると、すぐさまアリーナで『ライトサイクル』に挑戦することになる。操作方法はP.135のとおりで、コースを2周したあとに現れるエレカマキリを倒せばクリアだ(リクのHPがゼロになるとゲームオーバー)。エレカマキリが前方でカマを構えたら、攻撃してくるという合図なので、コースの端へ移動したりジャンプしたりして攻撃をかわそう。なお、エレカマキリを倒したあとは、自動的に橋へ移動する。



←エレカマキリ以外の敵は倒さなくてもクリアは可能だが、出現したら早めに倒しておくほうが安全だ。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ザ・グリッド 攻略ガイド

Side：リク



フリーフローアクションポイント

街灯(※1)
ポールスピン ポールスイング



柱(※1)
ポールスピン ポールスイング



横棒
ポールスイング



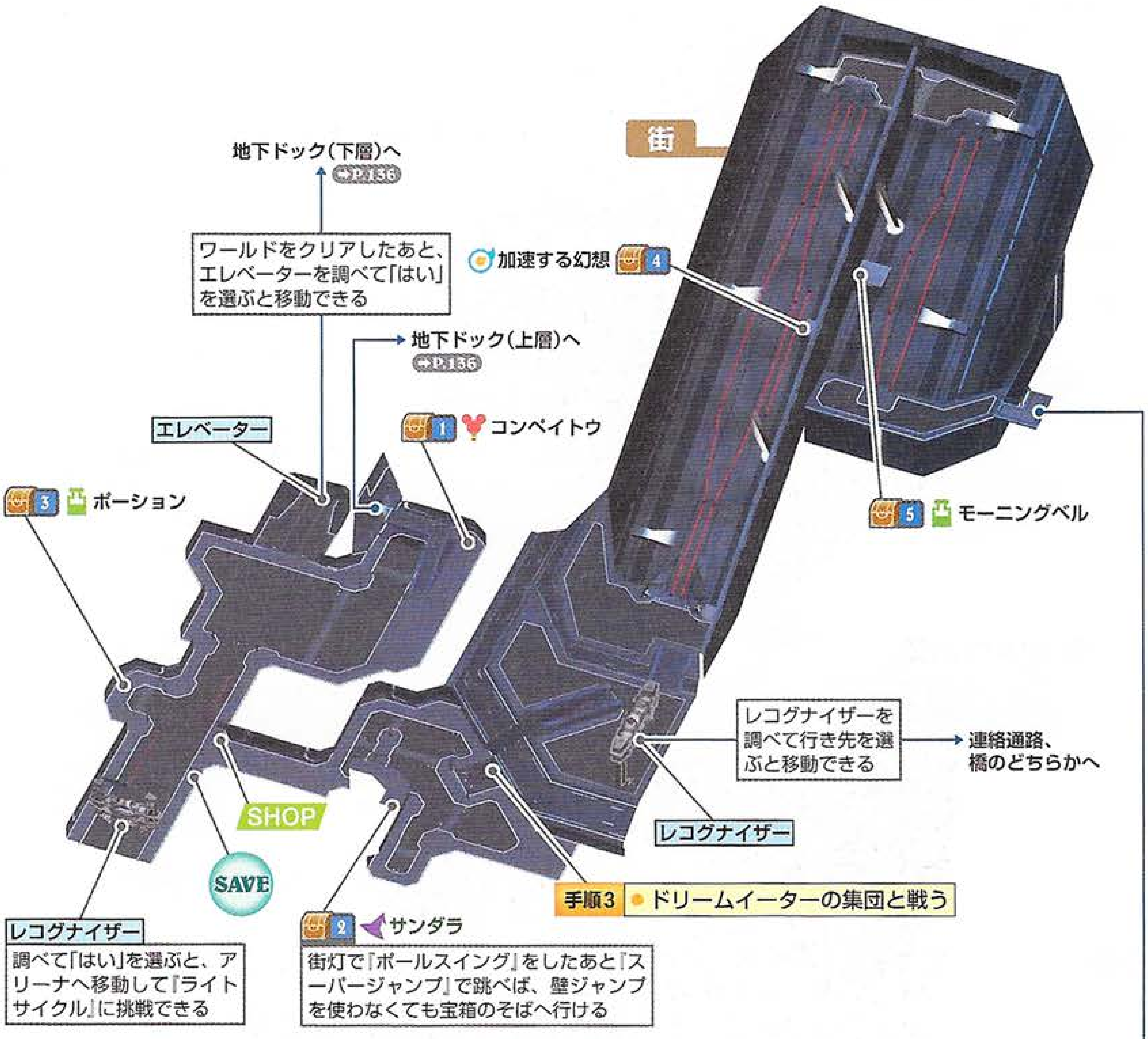
ベルト(赤)
レールスライド



手すり
レールスライド



※1……縦向きの部分につかまったときは『ポールスピン』、横向きの部分につかまったときは『ポールスイング』が行なえる



マップコラム COLUMN 『ライトサイクル』の遊びかた

Side：リクでは、はじめてザ・グリッドを訪れた直後と、街でレコグナイザーを調べてアリーナへ移動したときに、『ライトサイクル』に挑戦できる。ライトサイクルで走りながら敵を倒していき、敵からの攻撃でリクのHPがゼロになる前にコースを2周すればクリアだ(ザ・グリッドを訪れた直後のプレイでは、さらにエレカマキリと戦う／→P.133)。操作方法は下の表のとおりで、何も操作していなくても自動的に前進し、壁にぶつかることもない。攻撃方法は『アサルトショット』と『リボン』の2種類があるので、敵の位置に応じて使いわけよう。

なお、街でレコグナイザーを調べて挑戦した場合はスコアが表示され、敵を1体倒すごとに100ポイントが加算される。また、ゴールしたときにはアイテムがもらえて、1回目だと加速する夢想が、2回目だと加速する空想が、3回目以降だと加速する幻想が、それぞれ手に入る。

『ライトサイクル』の操作方法

操作	できること
スライドパッド	ライトサイクルを左右へ移動させる
Aボタン	『アサルトショット』を撃つ
Bボタン	ジャンプする
Yボタン	攻撃方法を『アサルトショット』または『リボン』に切りかえる

アサルトショット



リボン



⬆弾を撃つ『アサルトショット』は前方を、走行ラインを実体化させる『リボン』は後方を攻撃できる。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

手順4 ● リアリティシフトで砲台を破壊する

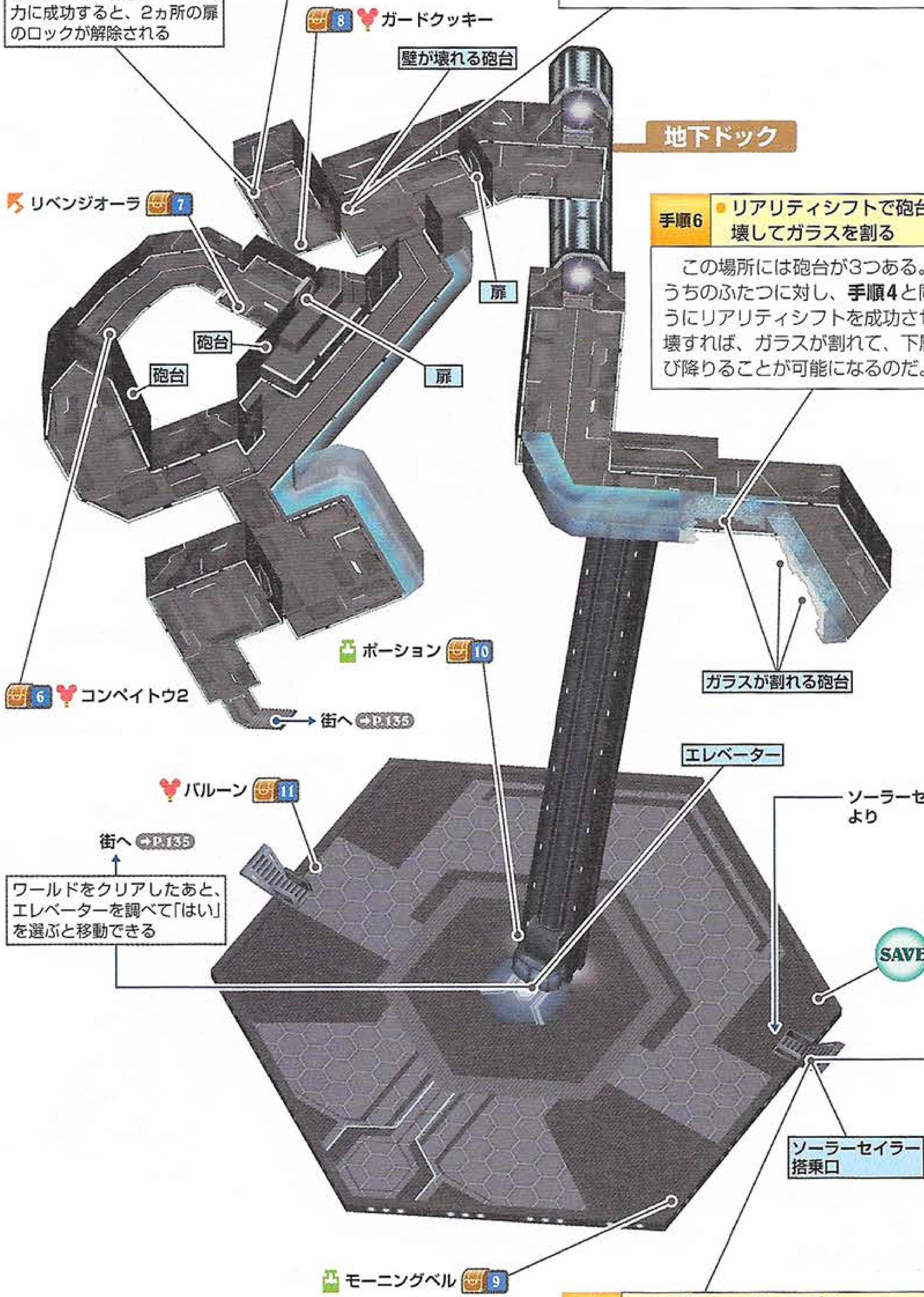
この場所にある砲台に対してリアリティシフトを発動し、赤色の「AUTO DESTRUCT」のコードを入力して破壊すると、壁が壊れて、扉のスイッチや宝箱8がある小部屋へ入れるようになる。

手順5 ● リアリティシフトで扉のスイッチを操作する

扉のスイッチ
リアリティシフトでオレンジ色の「UNLOCK」のコード入力に成功すると、2ヵ所の扉のロックが解除される

手順6 ● リアリティシフトで砲台を破壊してガラスを割る

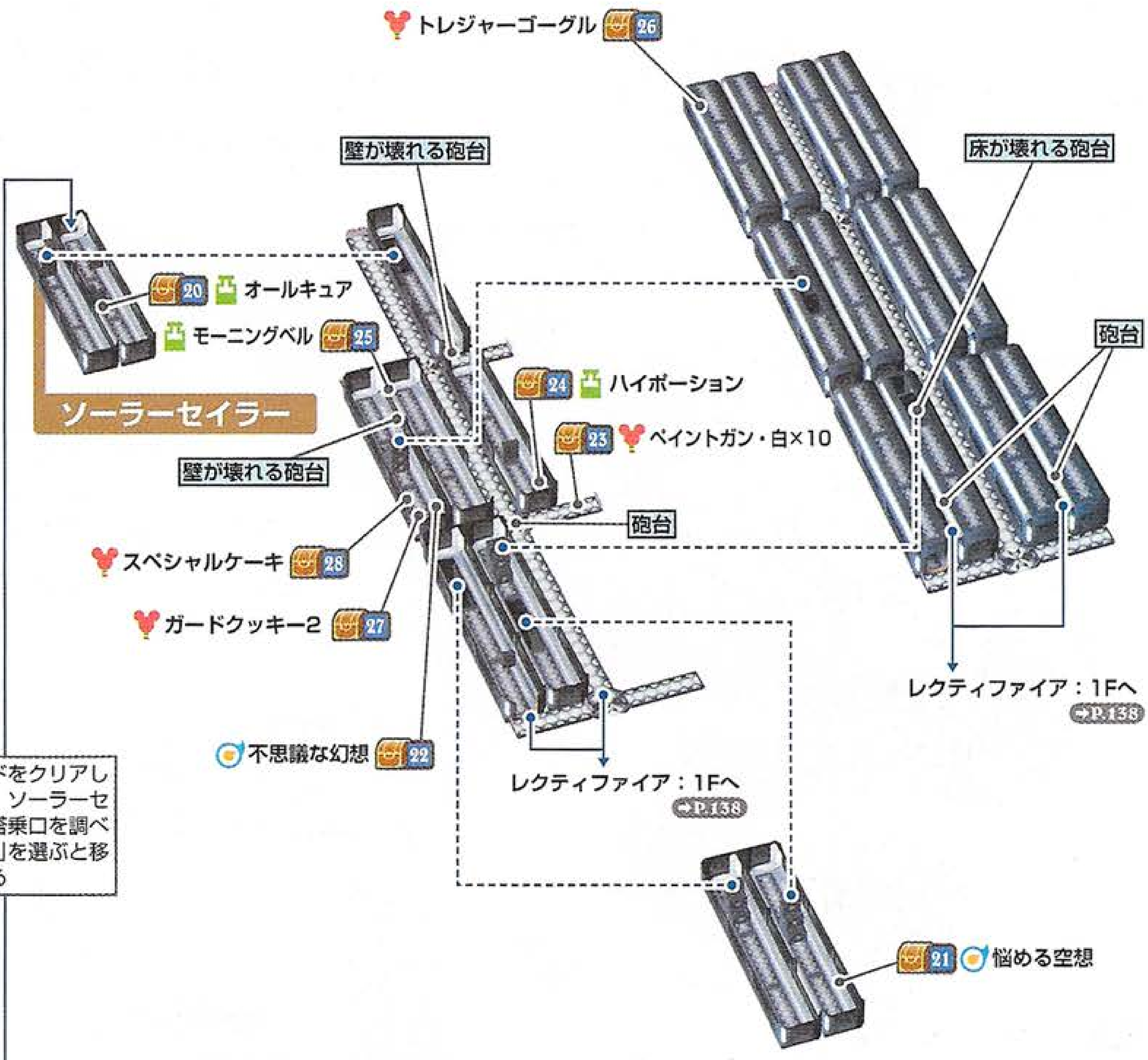
この場所には砲台が3つある。そのうちのふたつに対し、**手順4**と同じようにリアリティシフトを成功させて破壊すれば、ガラスが割れて、下層へ飛び降りることが可能になるのだ。



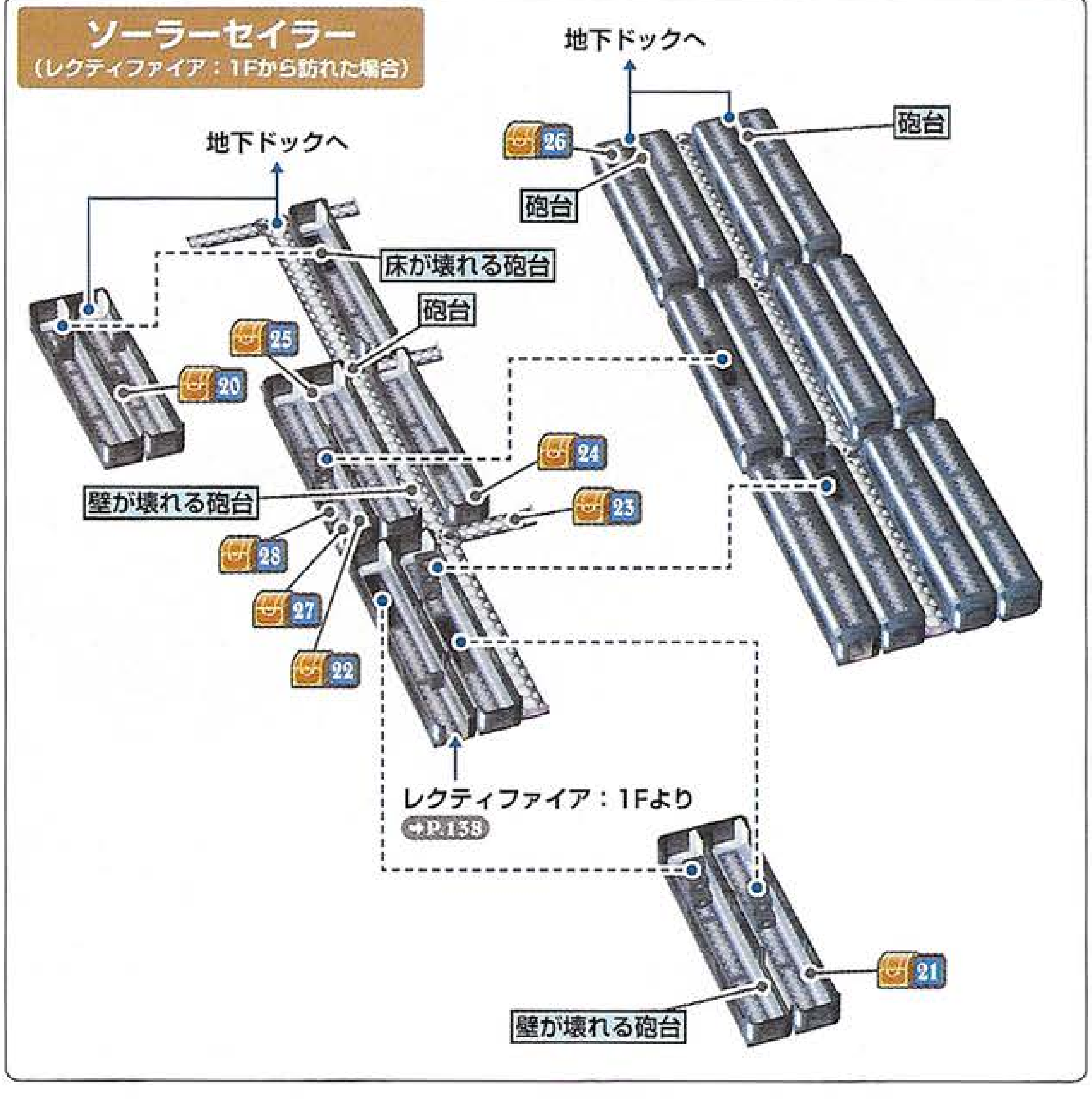
ワールドをクリアしたあと、エレベーターを調べて「はい」を選ぶと移動できる

手順7 ● ソーラーセイラーに乗る

搭乗口からソーラーセイラーに乗ると、自動的にレクティファイア：1Fへ移動する。Side：リクでソーラーセイラーの内部を探索できるのはワールドクリア後になるので、宝箱20〜28の中身はそのときに改めて取りに行こう。



ワールドをクリアしたあと、ソーラーセイラー搭乗口を調べて「はい」を選ぶと移動できる



フリーフロー
アクションポイント

横棒

ポールスイング

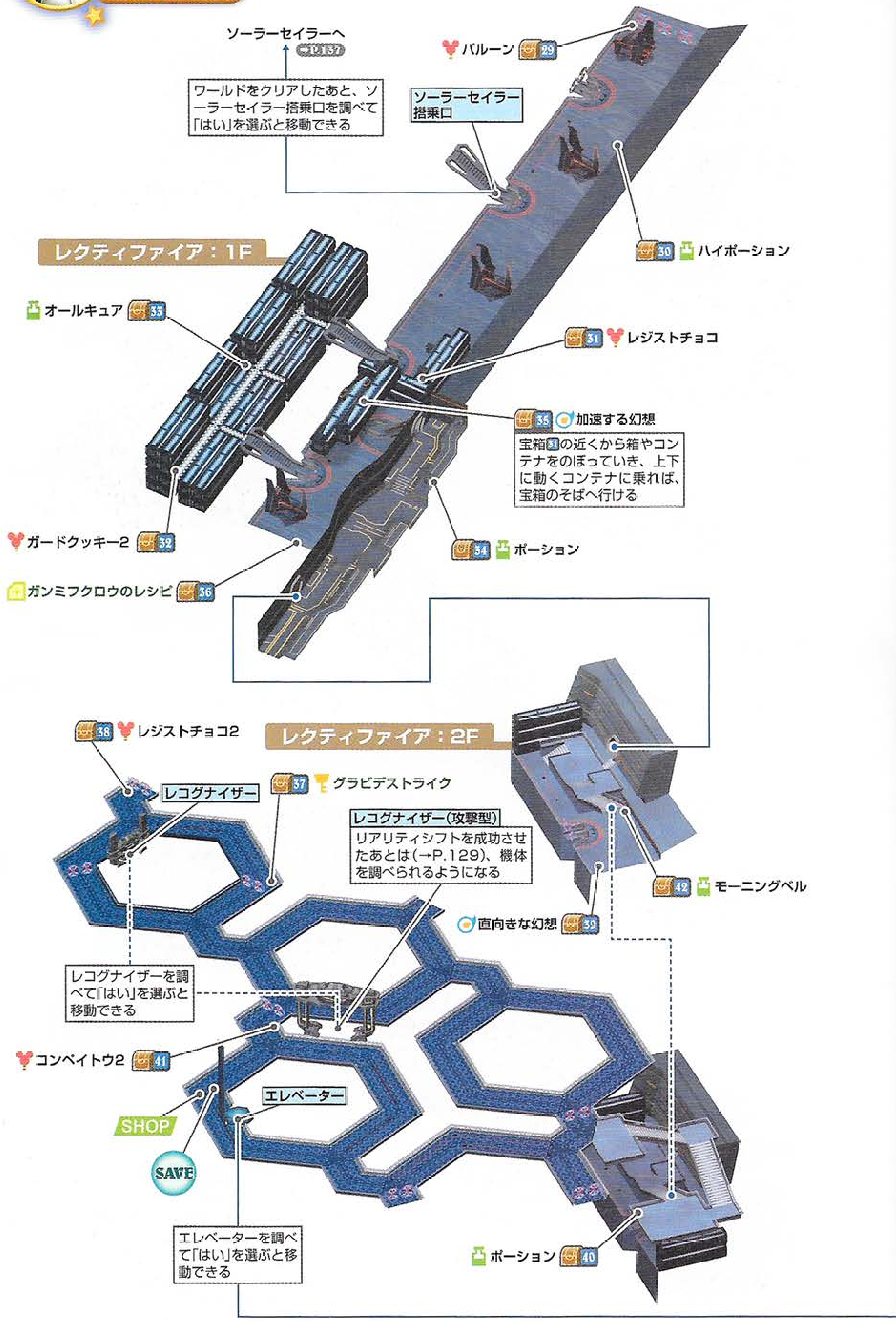


INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン（再訪）
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド（Side:ソラ）
攻略ガイド（Side:リク）

ザ・グリッド 攻略ガイド

Side：リク



フリーフロー アクションポイント

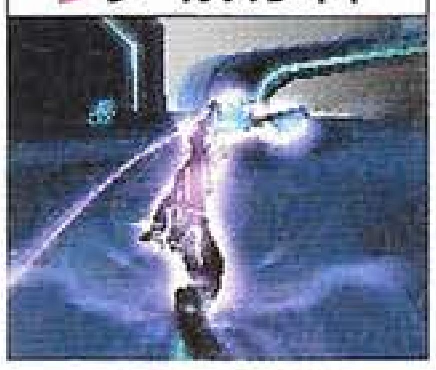
ベルト(赤)

レールスライド



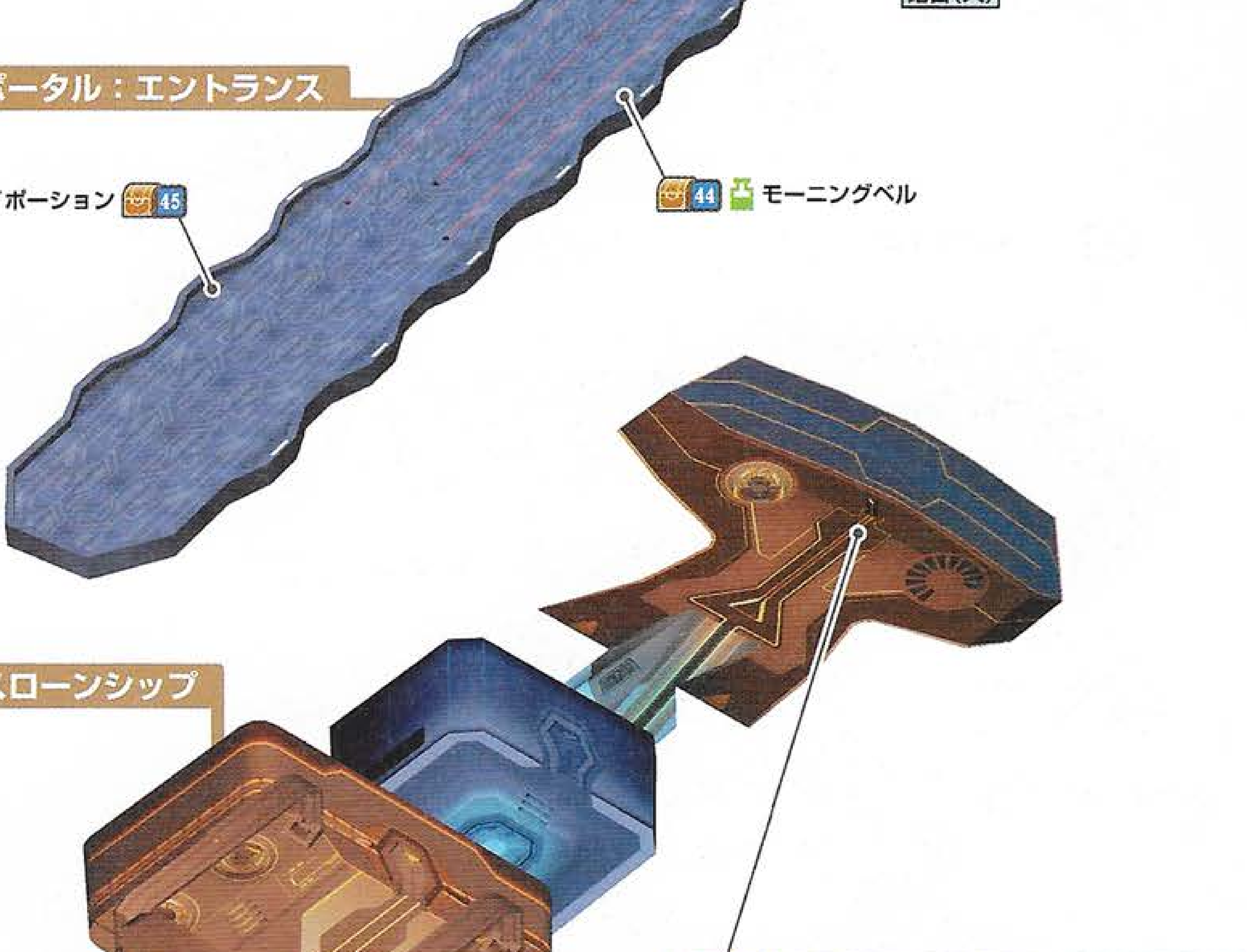
ベルト(水色)

レールスライド



砲台(大)……近づくと攻撃してくる(基本攻撃力：13、威力倍率：2.0)。攻撃を当てるとリアリティシフトが発動可能になる。入力できるコードは通常の砲台と同じ(→P.125)





手順8 ディスクを手に入れる

この場所まで行くと、ポータル：エントランスの宝箱45の近くへ自動的に移動する。なお、スローンシップからポータル：エントランスへ行けるのはこのときのみで、以降はワールドマップで行き先を選ぶ以外の方法でポータル：エントランスを訪れることはできない。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
タイプモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



プランクスターズ・パラダイス

PRANKSTER'S PARADISE





映画『ピノキオ』の舞台。遊園地やサーカスなど、子どもが大好きなものばかりがそろっているが、誘惑に負けてここで遊びつづけた子どもはロバになってしまう。遊園地の近くにある海には、巨大クジラのモンストロが住んでいる。

登場キャラクター

登場作品 ピノキオ(1940年)



ピノキオ

Side:ソラ
Side:リク

ゼペットが作った木彫りのあやつり人形。ブルー・フェアリーに命を与えられ、話したり歩いたりできるようになった。本物の人間の子どもにしてもらうために「いい子」になろうと頑張っているが、善悪を知らないがゆえ、すぐに誘惑に負けてしまう。



⬆ウソをつくと鼻が伸びていき、しまいには葉っぱが生えたり花が咲いたりする。



ジミニー・クリケット

Side:ソラ
Side:リク

身体は小さいが、意志が強く良識のあるコオロギの紳士。ブルー・フェアリーから、ピノキオに「良心」を教えることをまかされており、ピノキオが本当の人間の子どもになれるように日々奮闘している。



←この世界にいるジミニーは、ソラやリクと出会う前なので、彼らのことは知らない。

ゼペット

Side:リク

木彫り職人の老人。自作の木彫り人形のピノキオが本当の子どもになるよう星に願いをかけ、半分だけかなえてもらう。姿を消したピノキオを捜すために海へ出たが、船ごとモンストロに呑まれてしまった。



←人形であるピノキオのことを、自分の息子のようにかわいがっている。





ブルー・フェアリー

Side:ソラ

青いドレスを着た美しい妖精。おもちゃを作って多くの子どもたちに夢を与えてきたゼペットの願いに応えて、ピノキオに命を吹きこんだ。ゼペットやピノキオのことをいつも見守っており、彼らの危機をソラに伝える。

モンストロ

Side:ソラ
Side:リク

海の底に住む怪物クジラ。巨大なうえに凶暴な性格で、近くを通りかかったものは船でも何でも呑みこんでしまう。ピノキオを捜すために海へ出たゼペットや、彼を追ったピノキオとジミニーも、丸呑みにした。



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
ブランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ダイブモード指南

Aランクでもらえるもの ◀バルーンラ

時間内に風船に150個触れよう

Side：ソラ

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'15"00以内	×1000
1'15"01～1'30"00	×500
1'30"01～2'00"00	×100
2'00"01～2'45"00	×50
2'45"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
400000以上	A GOLD DIVER
190000～399999	B SILVER DIVER
189999以下	C BRONZE DIVER

スタートから1分45秒以内に、ソラが触れるか攻撃を当てて風船を150個割れば、ノルマ達成となってゴールできる。ダイブプライズが手に入るのは、風船を割ったときとグラデーションリングをくぐったときのみ。高得点を狙うには、ゴールまでにできるだけ多くの風船を割る必要があるわけだ。



←風船は『レーザースピン』の弾でも割ることが可能。

高いスコアを獲得するための進みかた



←風船を壊しつつ『ダイブアタック』で進む。たばねられた風船は逃さないように。



←中央にあるマジックプライズを取り、そのままグラデーションリングを通る。



←風船の密集地帯では『レーザースピン』を使いつつ『ダイブアタック』で加速。

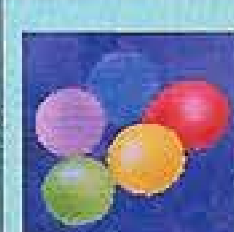
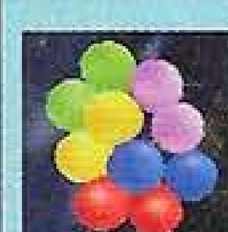


←グラデーションリングがふたたび出現するので、忘れずに通り抜けよう。



←最後は『ダイブアタック』を使わず、たばねられた風船をひたすら割っていく。

風船を割ったときに得られるダイブプライズ(小)の数

風船の種類			
風船の数	1	5	10
ダイブプライズ(小)の個数	1	3	6

プランクスターズ・パラダイス
PRANKSTER'S PARADISE

ゴールリングまでにプライズを700ポイント獲得しよう

Side：リク

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'20"00以内	×1000
1'20"01～1'35"00	×500
1'35"01～2'05"00	×100
2'05"01～2'50"00	×50
2'50"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
730000以上	A GOLD DIVER
310000～729999	B SILVER DIVER
309999以下	C BRONZE DIVER

各所で、白い手袋をはめた手があやとりをしており、ヒモで作られた穴のひとつにプライズがある場合が多い。穴をくぐってプライズを取ろうとするとヒモにぶつかってしまいやすいので、右の写真のように、ヒモの外側ギリギリを通って取ろう。なお、プライズがどの穴にあるかは、プレイのたびに変わる。



⬅これくらい近づけば、プライズを入手できる。

高いスコアを獲得するための進みかた



⬅あやとりの穴のダイブプライズを、ヒモの外側から取りつつ進んでいく。



⬅敵を倒したあと、金色の輪のトンネルを『ダイブアタック』で一気にくぐろう。



⬅マジックプライズを取った直後、敵が現れたら『メガフレア』でまとめて倒す。



⬅クラブやボールがある場所は、画面下端を『ダイブアタック』で抜けると安全。



⬅スライドパッドを右方向へ浅めに入力し、金色の輪のトンネルを通過しよう。



⬅ゴール前で『エアリダクション』を使い、ダイブプライズをできるだけ取る。

INDEX

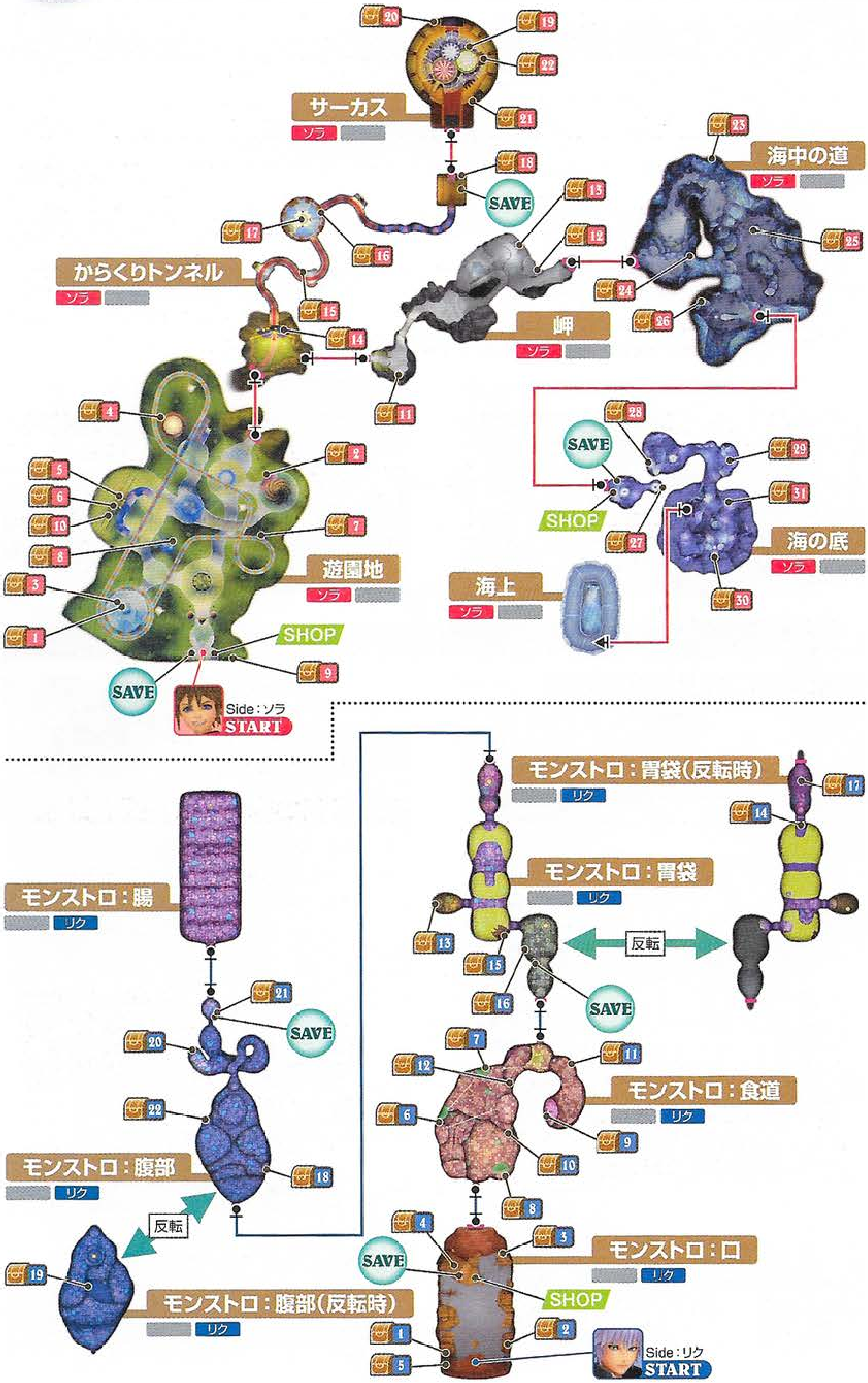
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX

登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

プランクスターズ・パラダイス 全体図

BATTLE LV 18 （ワールドクリア後は20）



出現する敵

コウモリバット / ヘビトカゲ / クマバンダー / ギョライギョ / タツホース / アイスペンギン / アシカジャグラー / オバケピエロ / ワンダニャン / ハリライオン / カエルソルジャー

▶イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率

ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
ビギナー	12.5%	12.5%	12.5%	37.5%	12.5%	12.5%	0%
スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%	11.1%	11.1%
クリティカル	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%	9.0%	9.0%	27.5%

Side:ソラ 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 ブリザラ	2 モーニングベル	3 バルーン	4 ガードクッキー2	5 温柔なる夢想
6 ペイントガン・黄×10	7 マジックアイス2	8 レジストチョコ2	9 ハイポーション	10 トレジャーゴーグル
11 ハイポーション	12 ウォーターバレル	13 マジックアイス2	14 レジストチョコ2	15 モーニングベル
16 エリアルスラム	17 スペシャルケーキ	18 ハイポーション	19 バルーン	20 モーニングベル
21 コンペイトウ2	22 躍動する空想	23 オールキュア	24 羽ばたける夢想	25 ペイントガン・水色×10
26 ゼログラビラ	27 躍動する空想	28 トレジャーゴーグル	29 スペシャルケーキ	30 タツホースのレシピ
31 ガードクッキー2				

Side:リク 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 マジックアイス2	2 ペイントガン・青×10	3 バルーン	4 オールキュア	5 ハイポーション
6 ガードクッキー2	7 カエルソルジャーのレシピ	8 魅惑の夢想	9 ミニマム	10 ハイポーション
11 ガードクッキー2	12 トレジャーゴーグル	13 モーニングベル	14 コンペイトウ2	15 レジストチョコ2
16 ハイポーション	17 マグネクラッシュ	18 コンペイトウ2	19 スペシャルケーキ	20 ウォーターバレル
21 モーニングベル	22 オールキュア			

リアリティシフト ポッピングバブル

属性	ウォータ
威力倍率	6.0

リアリティシフトを発動し、下画面で対象にシャボン玉を当てつづけると、大きなシャボン玉のなかに対象を閉じこめ、そのシャボン玉の上に乗って移動できるようになる。移動中は敵の攻撃が効かないうえ、周囲にいる敵にぶつかれば、その敵もシャボン玉のなかに閉じこめることが可能。右記のいずれかの条件を満たすと乗っていたシャボン玉が破裂し、シャボン玉のなかの敵と周囲の敵にダメージを与えられる。

敵を閉じこめたシャボン玉が破裂する条件

- Aボタンを押す
- Bボタンで『スーパージャンプ』をする
- 1体目を閉じこめてから約10秒が過ぎる

『ポッピングバブル』の流れ



⬅タッチした場所から風が吹き、それが水色の球体に当たるとシャボン玉が発生。タッチした場所が球体に近いほど、シャボン玉はせまい範囲に数多く発射される。



➡敵を閉じこめたシャボン玉の上に乗って移動し、ほかの敵も閉じこめていく(何体でも閉じこめることが可能)。



⬆乗っていたシャボン玉が破裂すると、シャボン玉のなかにいたすべての敵と周囲にいた敵にダメージを与える。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
ブランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

プランクスターズ・パラダイス リンクポータルデータ



Side：ソラ 各リンクポータルのデータ

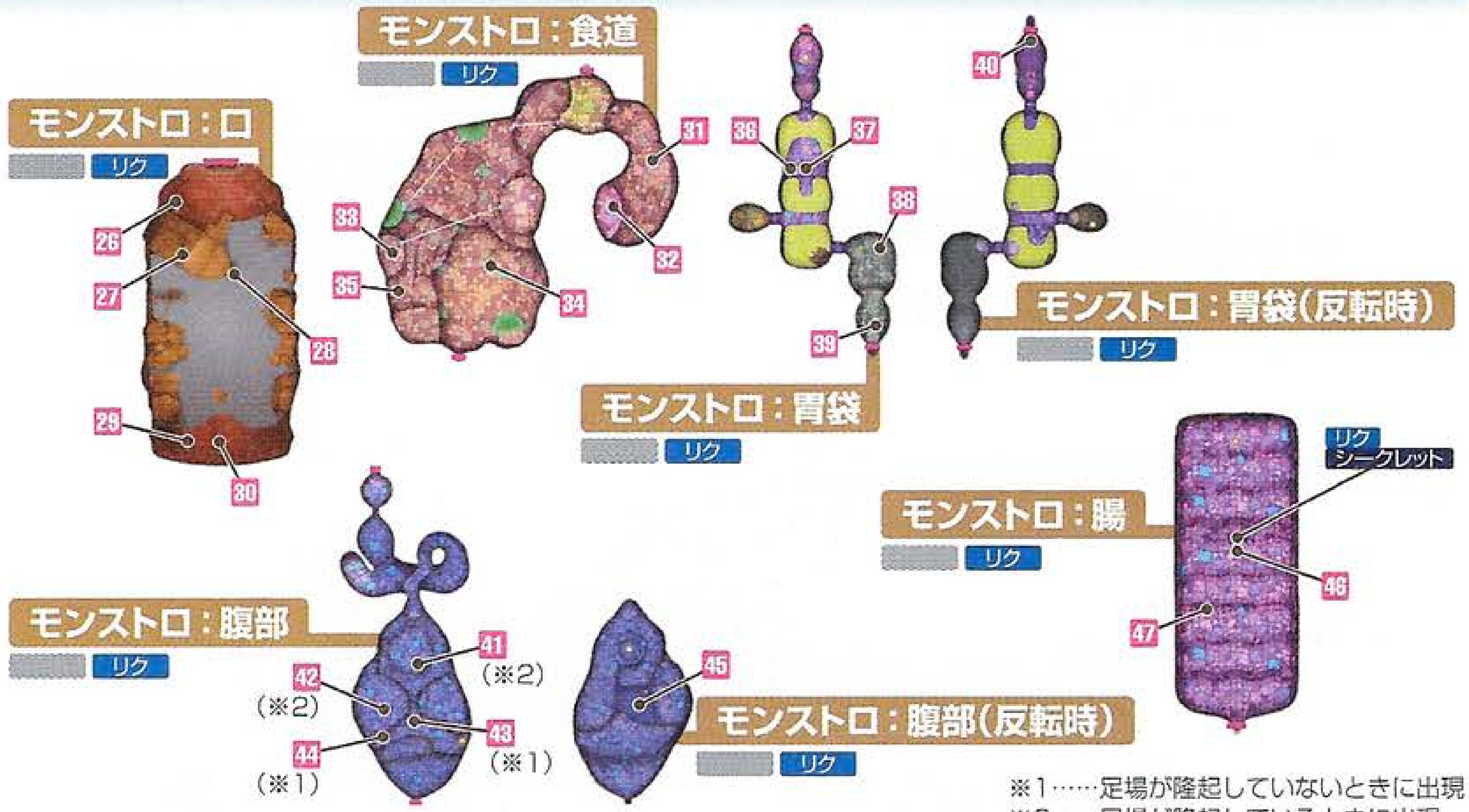
※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	DP（クリア時に得られるもの）	クリアプライズの候補（クリア時に得られるもの）	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1 Message ★×1 クールに滑るアイツが出現中 スペシャルポータルで現れるレア敵 アイスペンギン						
スペシャル1	1	2	45	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想(※3)	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	9	2	15	直向きな空想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	ガードクッキー、ガードクッキー2
バトル	12	2	15	情熱の空想、共鳴する夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ、レジストチョコ2
バトル	25	2	15	直向きな空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ、レジストチョコ2
フレンド	17	3	—	—	—	—
フレンド	20	3	—	—	—	—
配置タイプ2 Message ★×1 強運の持ち主が現れた！ スペシャルポータルで現れるレア敵 アシカジャグラー						
スペシャル2	6	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	12	2	15	情熱の空想、共鳴する夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ、レジストチョコ2
バトル	15	2	15	躍動する空想、共鳴する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス、マジックアイス2
バトル	19	2	15	躍動する空想、直向きな夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー、ガードクッキー2
フレンド	4	2	—	—	—	—
フレンド	23	3	—	—	—	—
配置タイプ3 Message ★×1 シッポがお花？ 謎の敵出現 スペシャルポータルで現れるレア敵 ハナダワンニャン						
スペシャル3	13	2	45	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	2	2	15	情熱の空想、共鳴する夢想	Ⓧを使うな！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	12	2	15	情熱の空想、共鳴する夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ、レジストチョコ2
バトル	25	2	15	直向きな空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ、レジストチョコ2
フレンド	8	3	—	—	—	—
フレンド	20	3	—	—	—	—
配置タイプ4(※4) Message ★×2 強運の持ち主が現れた！ スペシャルポータルで現れるレア敵 アシカジャグラー						
スペシャル4	21	3	60	先鋭なる夢想	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	6	3	20	躍動する空想、羽ばたける夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	7	3	20	直向きな空想、直向きな夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	10	3	20	情熱の空想、共鳴する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー、ガードクッキー2
フレンド	23	3	—	—	—	—
配置タイプ5(※4) Message ★×2 クールに滑るアイツが出現中 スペシャルポータルで現れるレア敵 アイスペンギン						
スペシャル5	24	3	60	先鋭なる夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	5	3	20	躍動する空想、羽ばたける夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	16	3	20	直向きな空想、羽ばたける夢想	ガードを3回成功させろ！	レジストチョコ、レジストチョコ2
バトル	18	3	20	躍動する空想、共鳴する夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー、ガードクッキー2
フレンド	8	3	—	—	—	—
配置タイプ6(※5) Message ★×1 強運の持ち主が現れた！ スペシャルポータルで現れるレア敵 アシカジャグラー						
スペシャル6	11	4	85	先鋭なる夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	3	3	20	直向きな空想、直向きな夢想	ガードを3回成功させろ！	レジストチョコ、レジストチョコ2
バトル	14	3	20	躍動する空想、羽ばたける夢想	3回以上ダメージを受けるな！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	22	3	20	直向きな空想、直向きな夢想	Ⓧを使うな！	マジックアイス、マジックアイス2
フレンド	20	3	—	—	—	—

※3……クリアプライズとは別にアイスペンギンのレシピを入手可能
※4……Side：ソラでプランクスターズ・パラダイスをクリアするまでは選ばれない
※5……Side：ソラのプランクスターズ・パラダイスでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

フレンドポータルで出現するスピリットの候補





※1……足場が隆起していないときに出現
※2……足場が隆起しているときに出現

Side：リク 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの		ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
			DP	クリアプライズの候補		
配置タイプ1 Message ★×1 強運の持ち主が現れた！ スペシャルポータルで現れるレア敵 アシカジャグラー						
スペシャル1	28	2	45	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	34	2	15	直向きな空想、羽ばたける夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ、レジストチョコ2
バトル	46	2	15	情熱の空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
フレンド	38	3	—	——	——	——
フレンド	44	3	—	——	——	——
配置タイプ2 Message ★×1 クールに滑るアイツが出現中 スペシャルポータルで現れるレア敵 アイスペンギン						
スペシャル2	32	2	45	羽ばたける夢想、共鳴する夢想、直向きな夢想	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	26	2	15	躍動する空想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	コンペイトウ、コンペイトウ2
バトル	43	2	15	躍動する空想、羽ばたける夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	マジックアイス、マジックアイス2
フレンド	38	3	—	——	——	——
フレンド	47	3	—	——	——	——
配置タイプ3 Message ★×2 強運の持ち主が現れた！ スペシャルポータルで現れるレア敵 アシカジャグラー						
スペシャル3	45	2	45	躍動する夢想、情熱の夢想、悩める夢想(※6)	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	39	2	15	情熱の空想、共鳴する夢想	⊗を使うな！	ガードクッキー、ガードクッキー2
バトル	46	2	15	情熱の空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
フレンド	29	2	—	——	——	——
フレンド	35	3	—	——	——	——
配置タイプ4(※7) Message ★×2 クールに滑るアイツが出現中 スペシャルポータルで現れるレア敵 アイスペンギン、アシカジャグラー						
スペシャル4	36	3	60	大いなる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	33	3	20	直向きな空想、共鳴する夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー、ガードクッキー2
バトル	42	3	20	躍動する空想、羽ばたける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ、レジストチョコ2
バトル	46	3	20	直向きな空想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス、マジックアイス2
フレンド	29	3	—	——	——	——
配置タイプ5(※7) Message ★×3 クールに滑るアイツが出現中 スペシャルポータルで現れるレア敵 アイスペンギン						
スペシャル5	46	3	60	大いなる夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	トレジャーゴーグル
バトル	30	3	20	直向きな空想、羽ばたける夢想	ガードを3回成功させろ！	マジックアイス、マジックアイス2
バトル	33	3	20	直向きな空想、共鳴する夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー、ガードクッキー2
バトル	40	3	20	情熱の空想、共鳴する夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ、コンペイトウ2
フレンド	44	3	—	——	——	——
配置タイプ6(※8) Message ★×0 クールに滑るアイツが出現中 スペシャルポータルで現れるレア敵 アイスペンギン						
スペシャル6	41	4	85	大いなる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	27	3	20	情熱の空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー、ガードクッキー2
バトル	31	3	20	情熱の空想、共鳴する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス、マジックアイス2
バトル	37	3	20	躍動する空想、羽ばたける夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	レジストチョコ、レジストチョコ2
フレンド	47	3	—	——	——	——

※6……クリアプライズとは別にアシカジャグラーのレシピを入手可能
※7……Side：リクでプランクスターズ・パラダイスをクリアするまでは選ばれない
※8……Side：リクのプランクスターズ・パラダイスでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



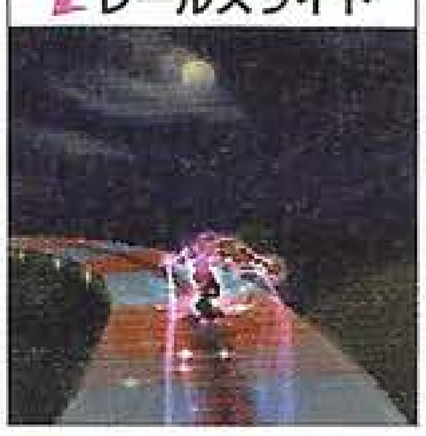
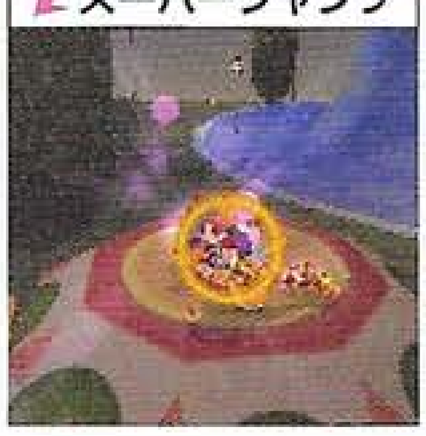
プランクスターズ・パラダイス　攻略ガイド

Side：ソラ

前半は遊園地やサーカス会場を、後半は海のなかを探索することになる。海中の道と海の底では、ジャンプしたときに通常よりも高くゆっくり飛び上がるのが特徴だ。



フリーフローアクションポイント

街灯	ジェットコースターのレール	テント	歯車の軸	横棒
ポールスピン	レールスライド	スーパージャンプ	ポールスピン	ポールスイング
				

攻略手順チャート

スタート

手順1 遊園地 →P.148
- ジミニーに会う
- 回想 世界が見る夢、ピノキオのウソ

手順2 遊園地 →P.148
- ピノキオ(?)に近づく
- ドリームイーターの集団と戦う
- BONUS 最大HP＋20
- アイテム オバケピエロのレシピ

手順3 遊園地 →P.148
- ピノキオ(?)に近づく

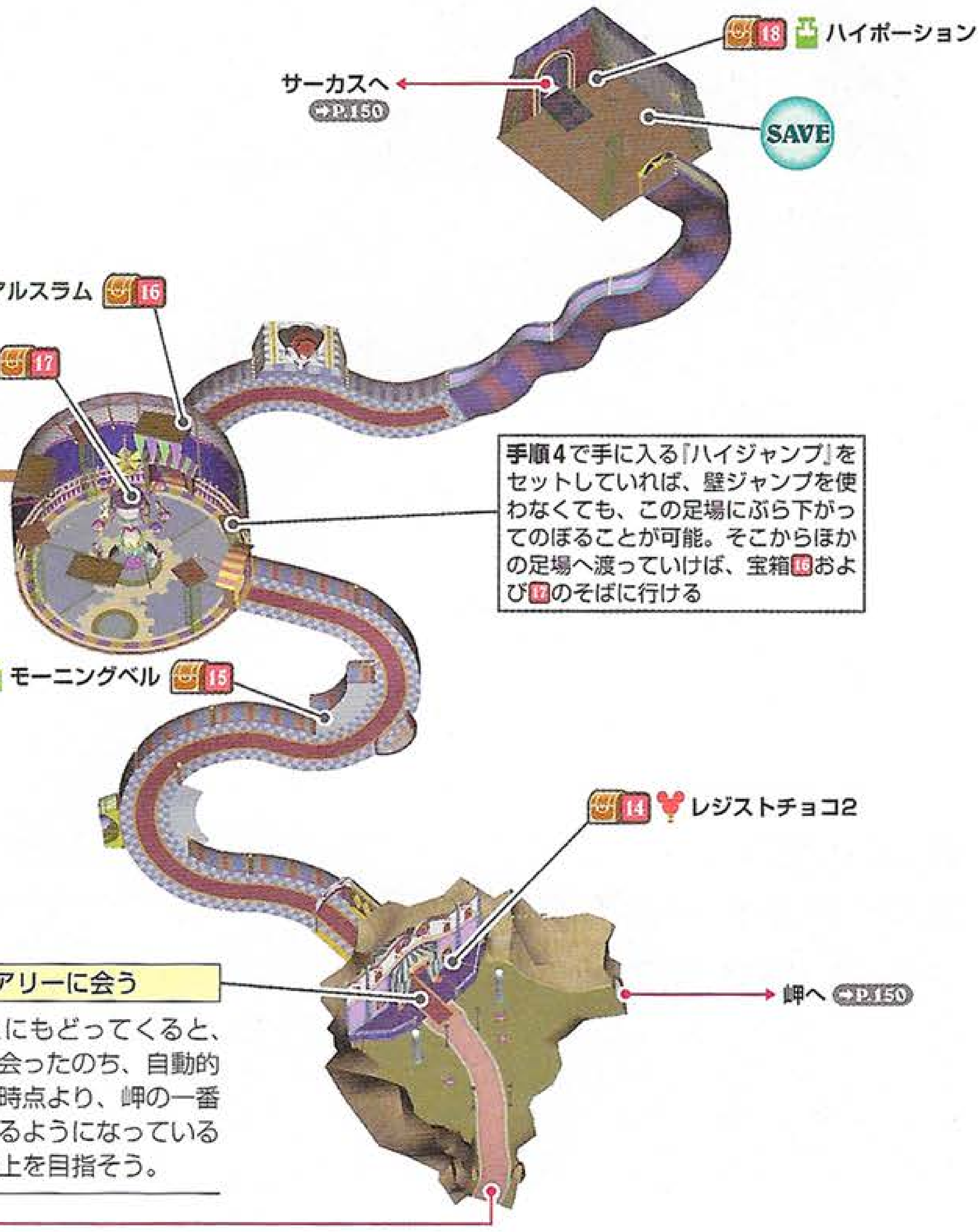
手順4 サーカス →P.150
- ドリームイーターの集団と戦う
- コマンド ハイジャンプ
- クロニクル キングダム ハーツⅡ
- キーワード ノーバディ、XIII機関

手順5 からくりトンネル 下記参照
- ブルー・フェアリーに会う
- 回想 モンストロを探しに

手順6 海上 →P.152
- キンキンロブスタと戦う
- バトル キンキンロブスタ(→P.380)
- BONUS デッキコマンド装備数＋1
- アイテム フェリスギア

ワールドクリア

からくりトンネル

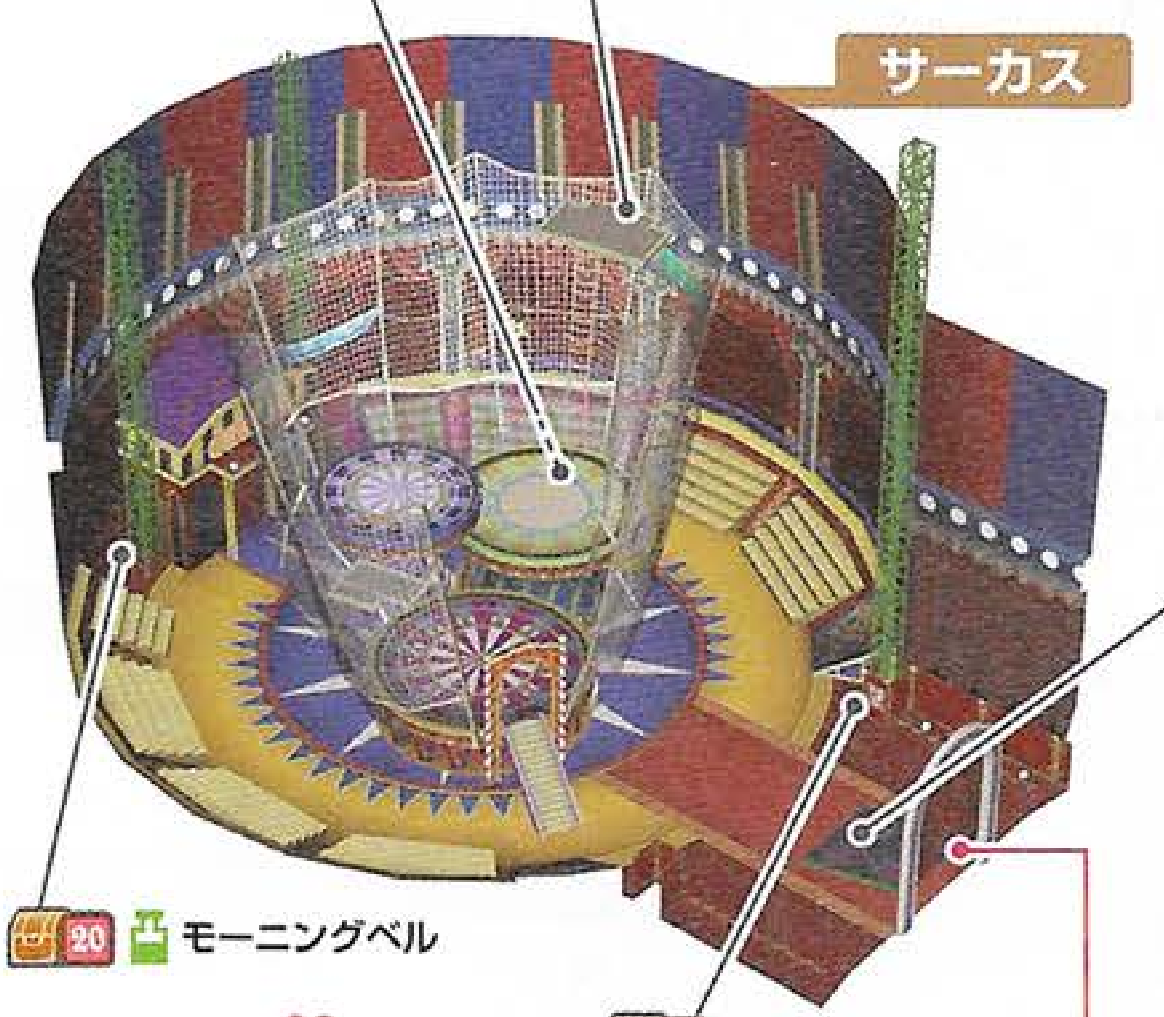


手順4で手に入る『ハイジャンプ』をセットしていれば、壁ジャンプを使わなくても、この足場にぶら下がってのぼることが可能。そこからほかの足場へ渡っていけば、宝箱16および17のそばに行ける

手順5 ● ブルー・フェアリーに会う

手順4を終えてここにもどってくると、ブルー・フェアリーに会ったのち、自動的に岬へ移動する。この時点より、岬の一番奥から海中の道へ行けるようになっているので、そこを通って海上を目指そう。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

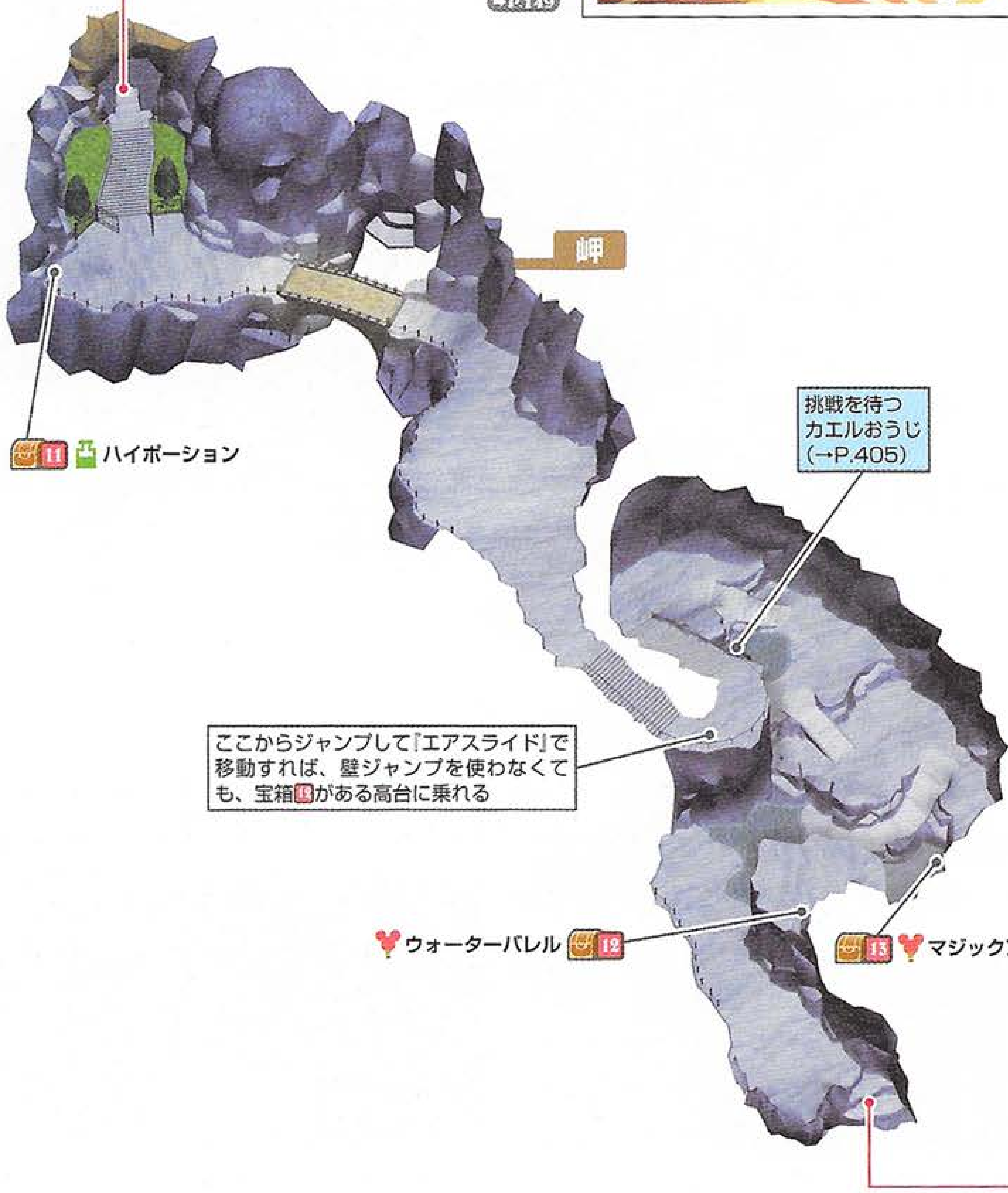


手順4 ● ドリームイーターの集団と戦う

サーカスを訪れると、ネットで囲まれたステージに閉じこめられ、ドリームイーターの集団とソラひとりで戦うことになる。ステージの床はトランポリンになっており、ソラがトランポリンの上にいるときにBボタンを押すと、通常より高く飛び上がると同時に衝撃波が発生し、トランポリンの上にいた敵にダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：1.0)を与えることが可能。さらに、衝撃波で吹き飛ばされた敵に攻撃を当てれば、その敵は空中でしばらく動けなくなり、ソラが一方的に攻撃できるのだ。なお、敵が自分から高く飛び上がってトランポリンに着地したときにも衝撃波が発生し、そのさいにソラがトランポリンの上にいた場合はダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：0.5)を受けてしまうので注意。



⬅クマバンダーが飛び上がったのが見えたら空中へ避難しよう。



フリーフローアクションポイント

空中ブランコ ポールスイング



手すり レールスライド

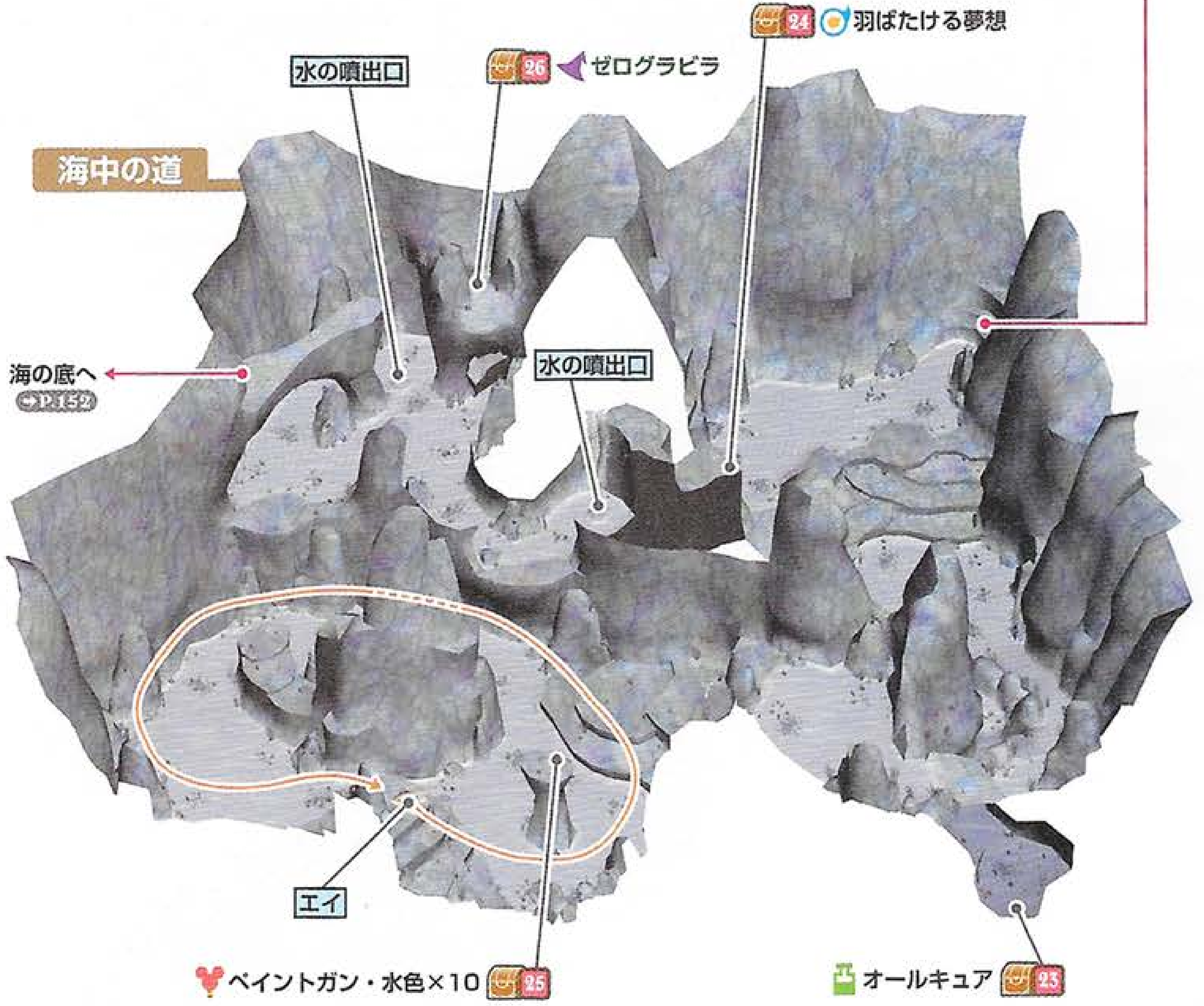


サンゴ ポールスイング



水の噴出口 スーパージャンプ





→……エイが周回するルート

マップコラム COLUMN 高い場所へのぼるときは水の噴出口やエイを利用しよう

海中の道および海の底(→P.152)では、宝箱や別のエリアへの出入口がかなり高い場所にある。そうした場所へのぼりたいときは、水の噴出口の上に乗って『スーパージャンプ』で飛び上がるのが簡単だ。また、エイに乗ると海のなかを周回しはじめるので、それを利用して宝箱などのそばまで乗せていってもらう手もある。

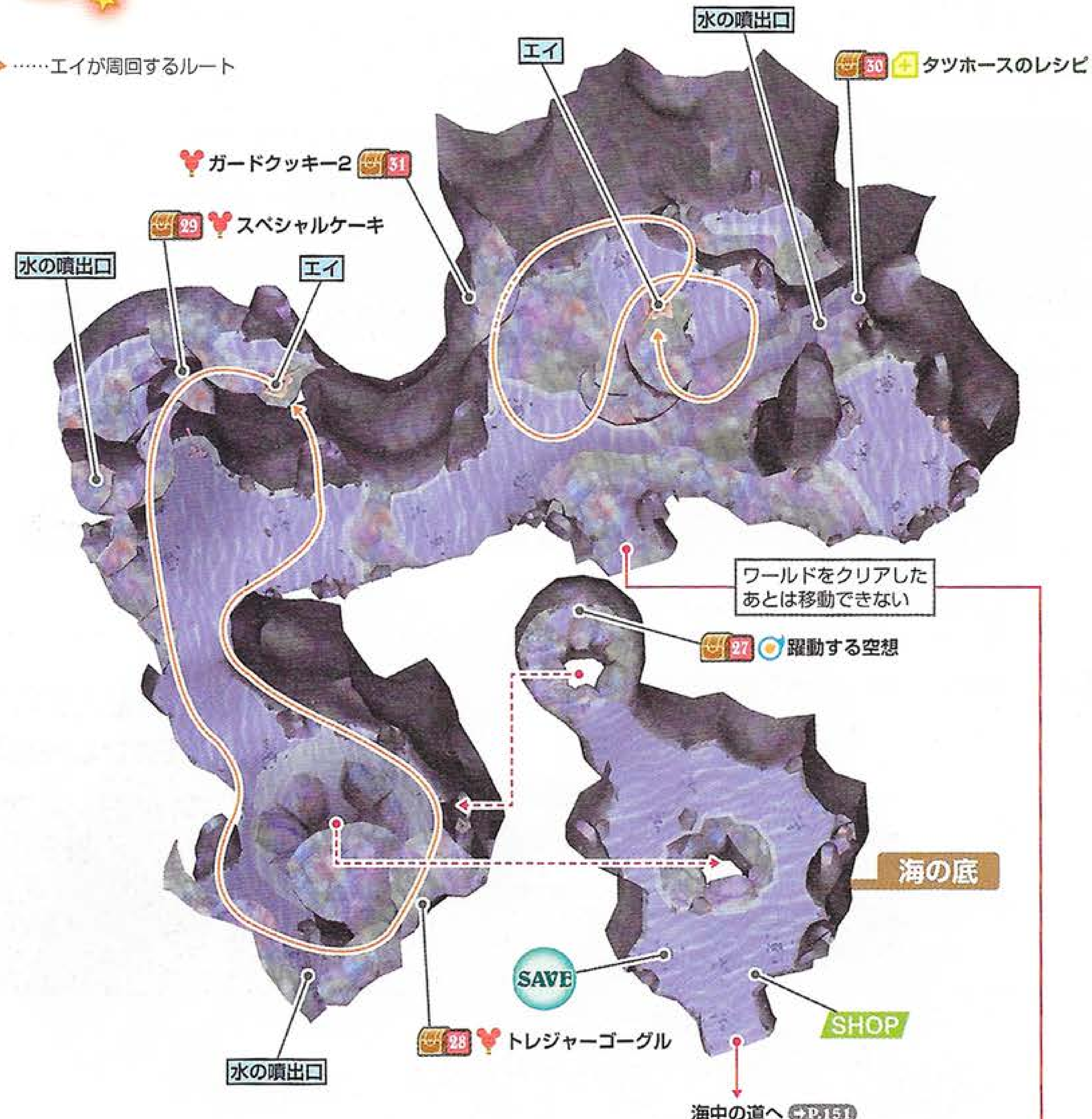


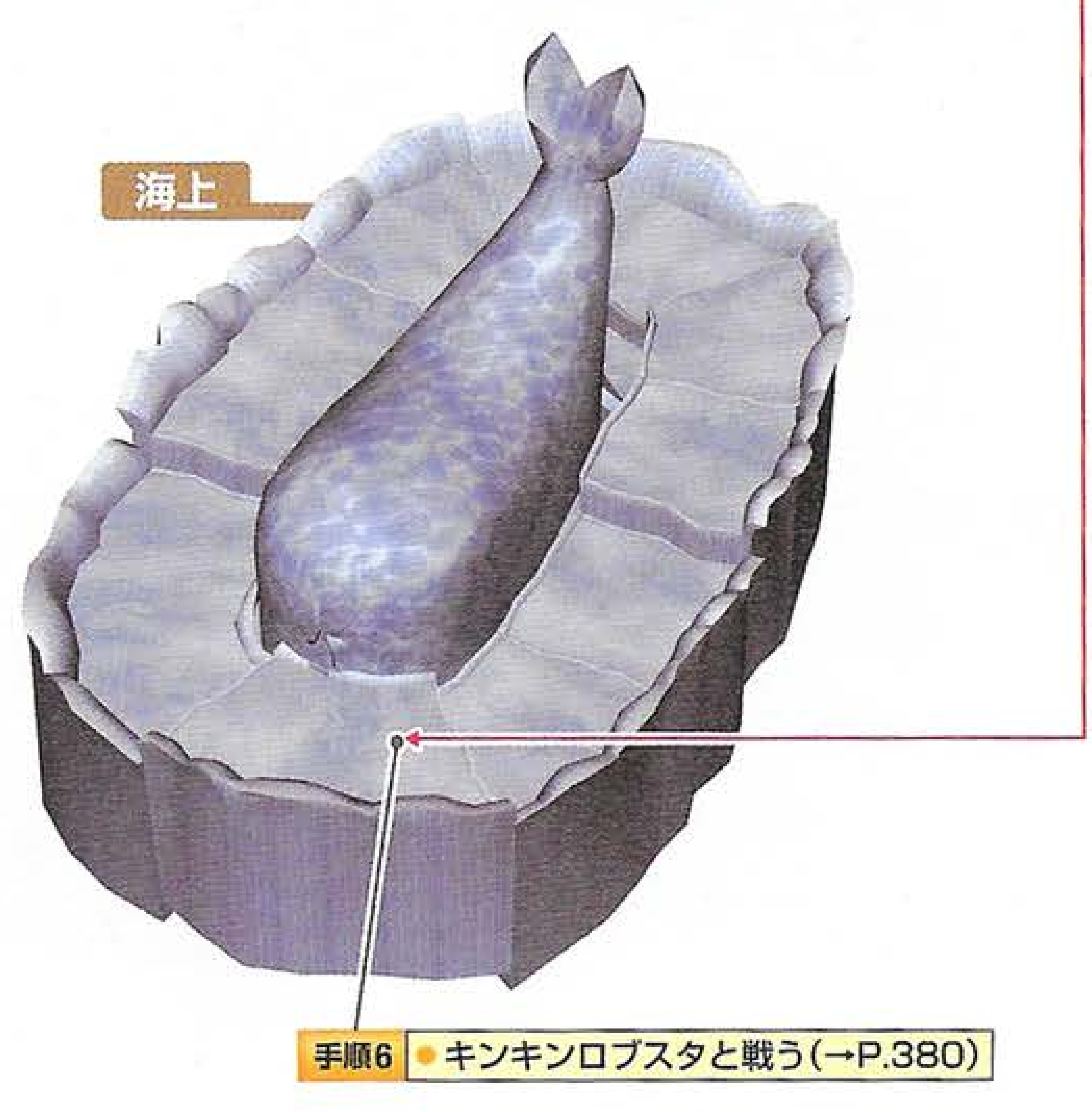
⬅エイは、ソラが上に乗ると、宝箱などがある高台の近くを通ってくれる。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

→……エイが周回するルート





フリーフロー アクションポイント

サンゴ
ポールスイング



水の噴出口
スーパージャンプ



プランクスターズ・パラダイス 攻略ガイド

Side：リク

Side：ソラで訪れるエリアへ行くことはなく、モンストロの体内を探索する。奥には、突起物を攻撃することで、天井と床が上下逆さまになったり地形が変わったりする場所もある。

攻略手順チャート

スタート

手順1 モンストロ：口 下記参照
- ゼペットと話す

手順2 モンストロ：胃袋 →P.155
- ピノキオを見つける
- クロニクル チェイン オブ メモリーズ

手順3 モンストロ：腸 →P.157
- メラメラロブスタと戦う
- バトル メラメラロブスタ(→P.381)
- BONUS 最大HP＋20
- アイテム オーシャンレイジ

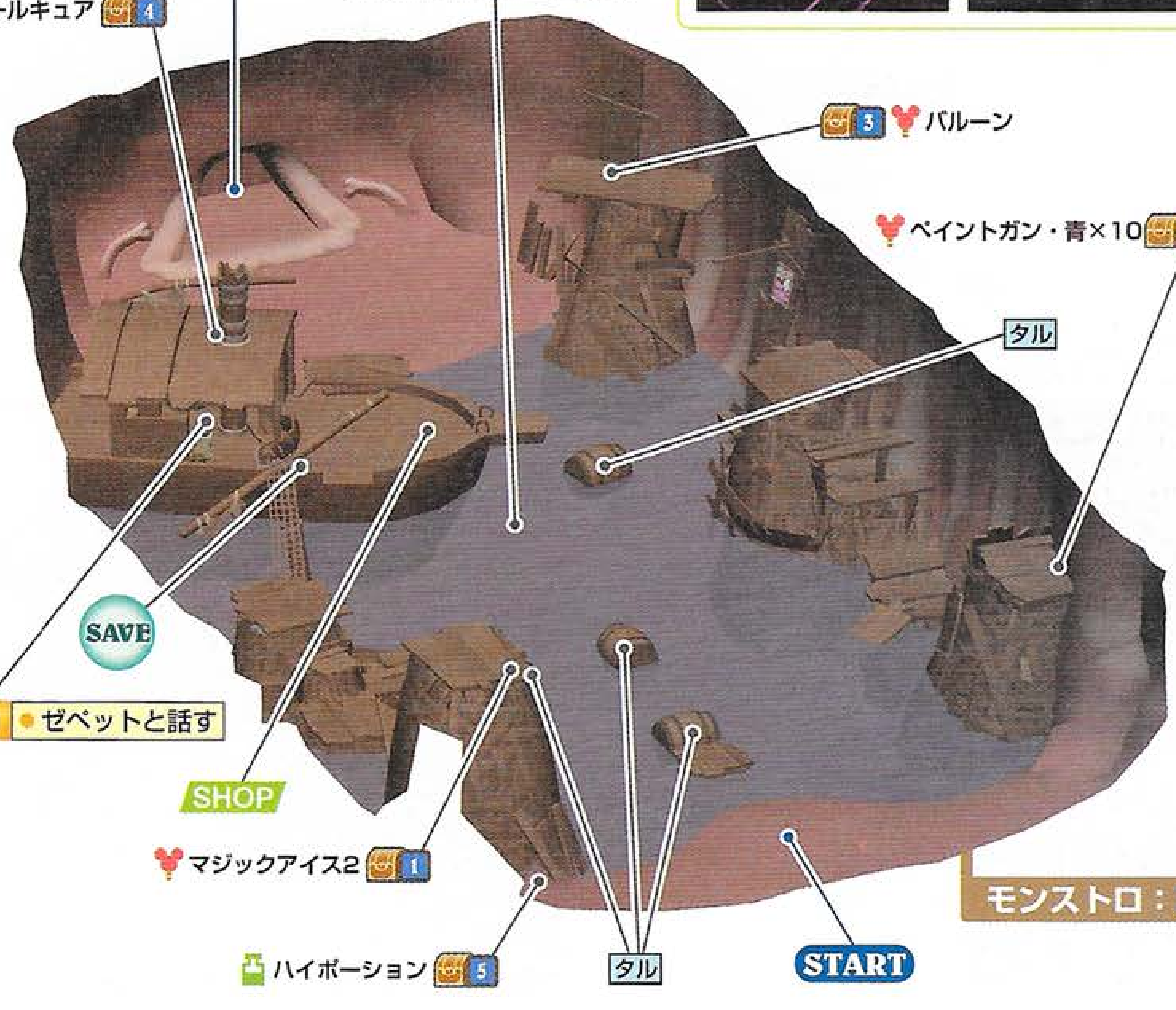
ワールドクリア

タル……上に乗ると前後に移動できるうえにジャンプも行なえる。ただし、上に乗った時間が合計で10秒になると水に沈んで、30秒後にふたたび浮いてくる

フリーフローアクションポイント

マスト(横)	マスト(縦)
ポールスイング	ポールスピン



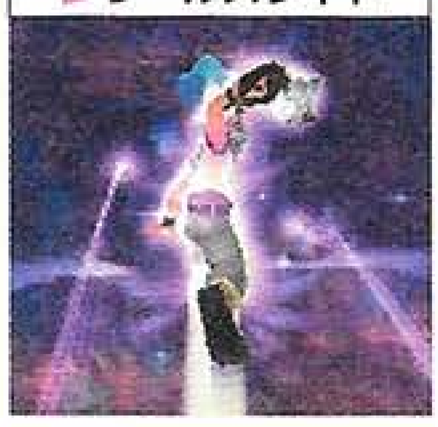



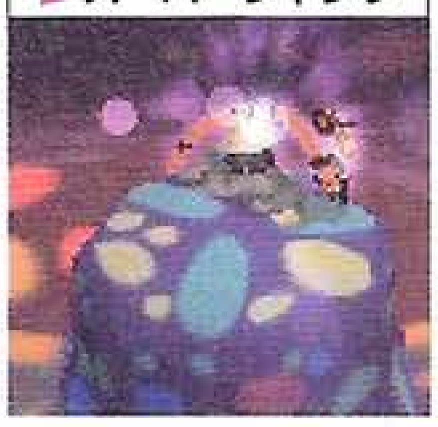
INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

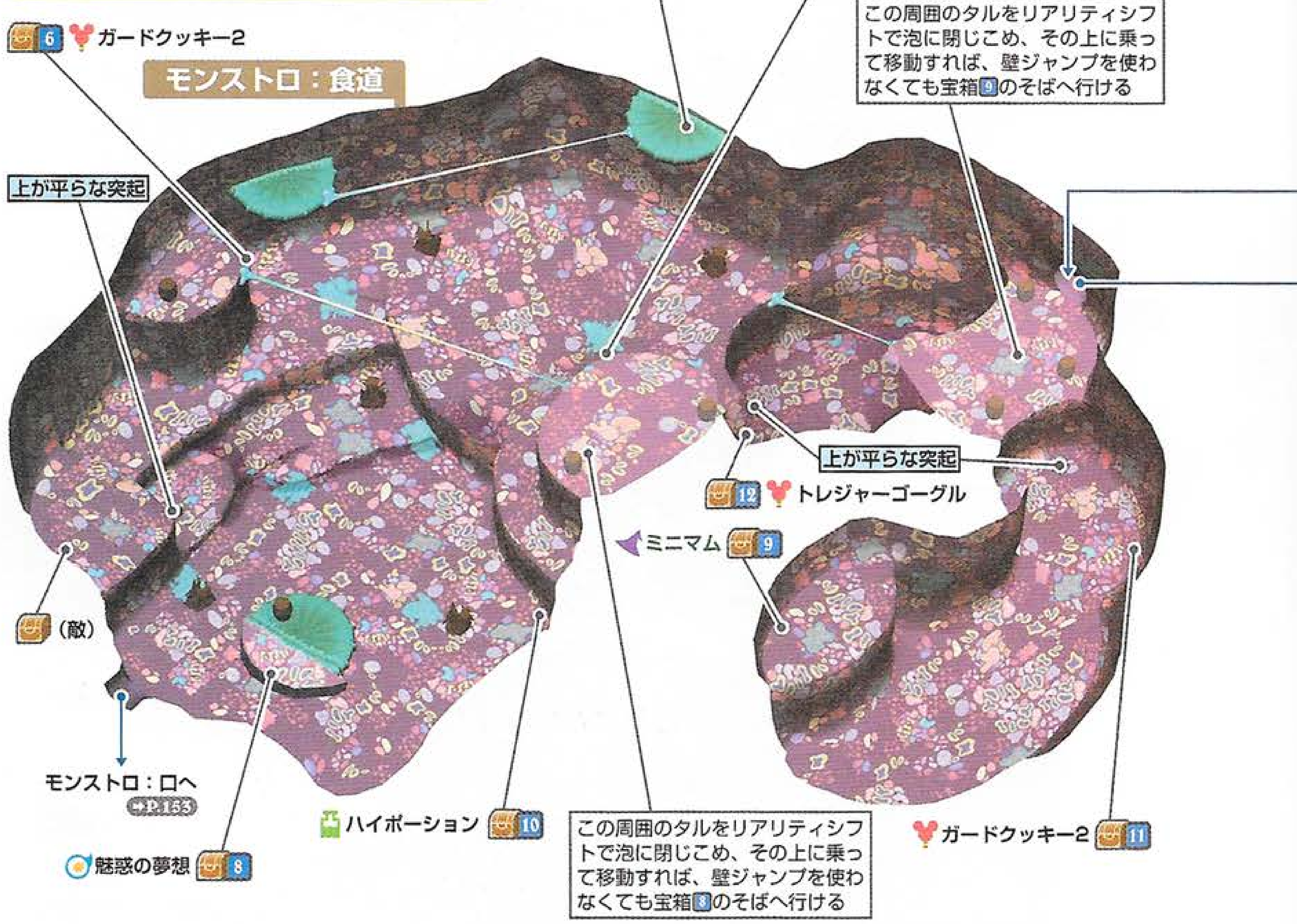
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

フリーフローアクションポイント

粘液のロープ	上が平らな突起
レールスライド	スーパージャンプ





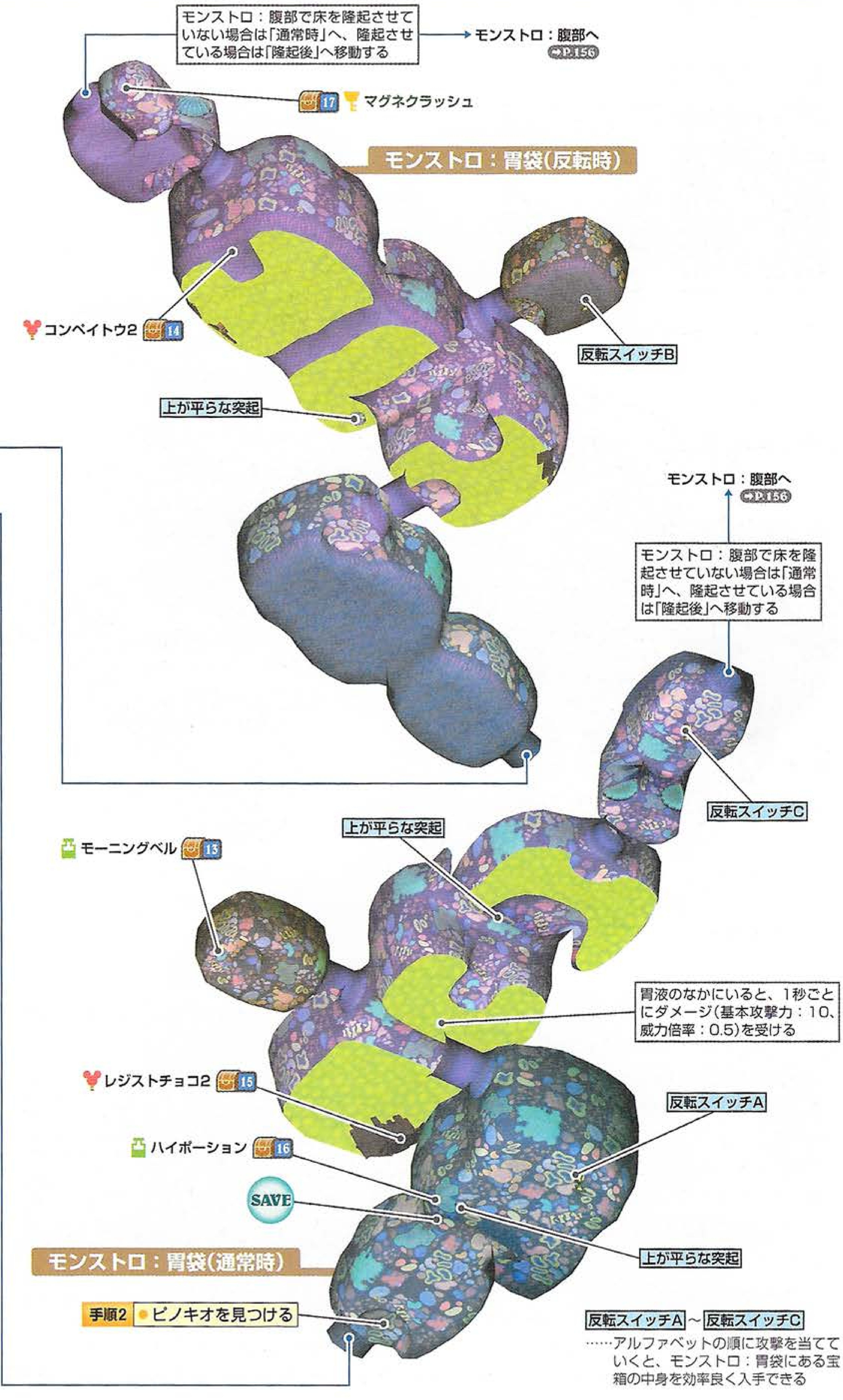


マップコラム COLUMN 反転スイッチを攻撃すると上下が逆さまになる

モンストロ：胃袋およびモンストロ：腹部には、うずまき模様の黄色の突起物がある。これは反転スイッチで、攻撃を当てるとエリア全体が上下反転して、天井だったところが床に、床だったところが天井になるのだ。上下反転させないと、先に進めなかったり宝箱が調べられなかったりする場所もあるので、うまく利用しながら探索しよう。なお、上下反転させたままでほかのエリアへ移動して引き返してくると、エリア内はもとの状態にもどっている。



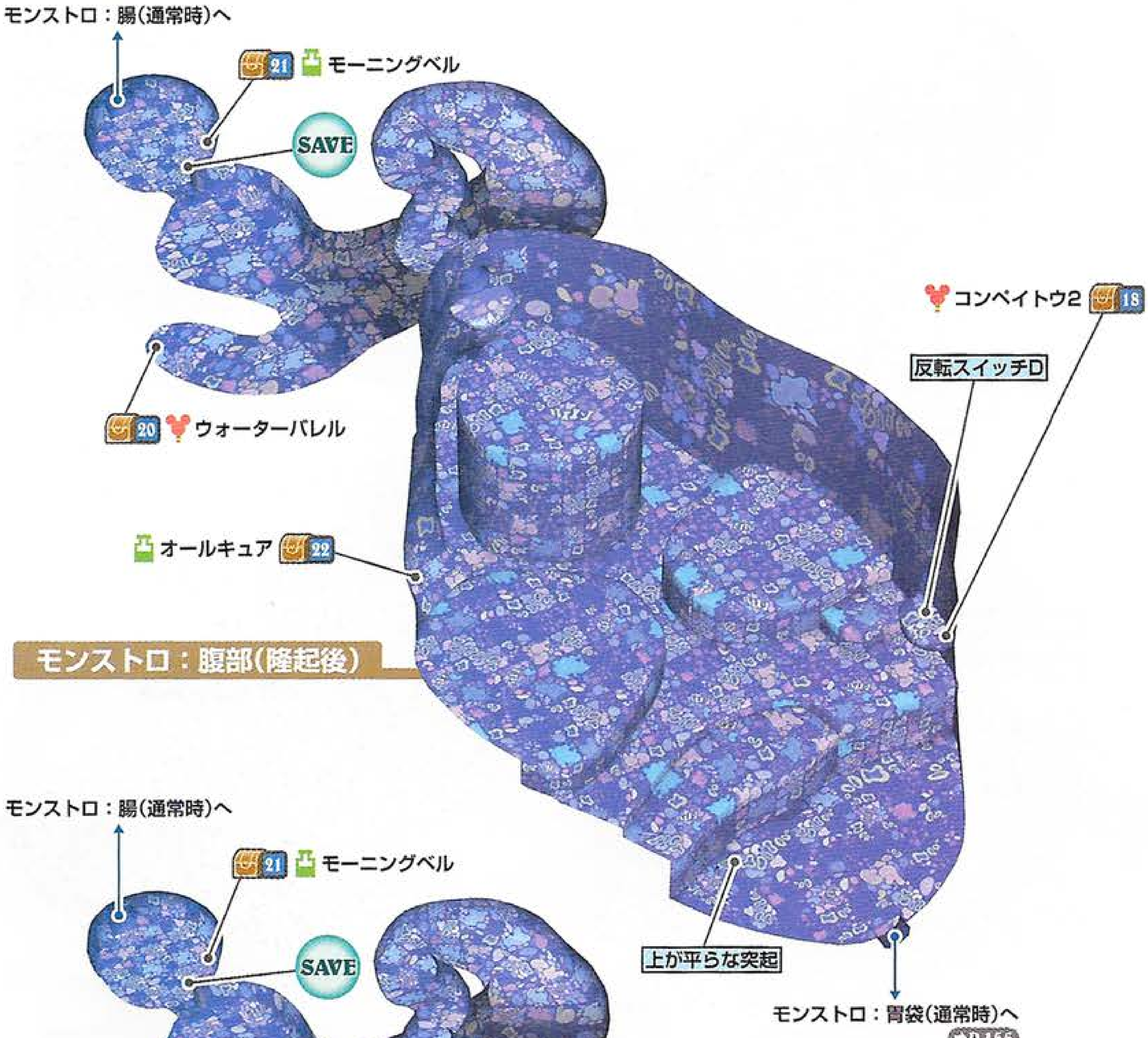
⬆これが反転スイッチ。天井にあるときは攻撃を当てても反応しないので注意



反転スイッチA～反転スイッチC
……アルファベットの順に攻撃を当てていくと、モンストロ：胃袋にある宝箱の中身を効率良く入手できる

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン（再訪）
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

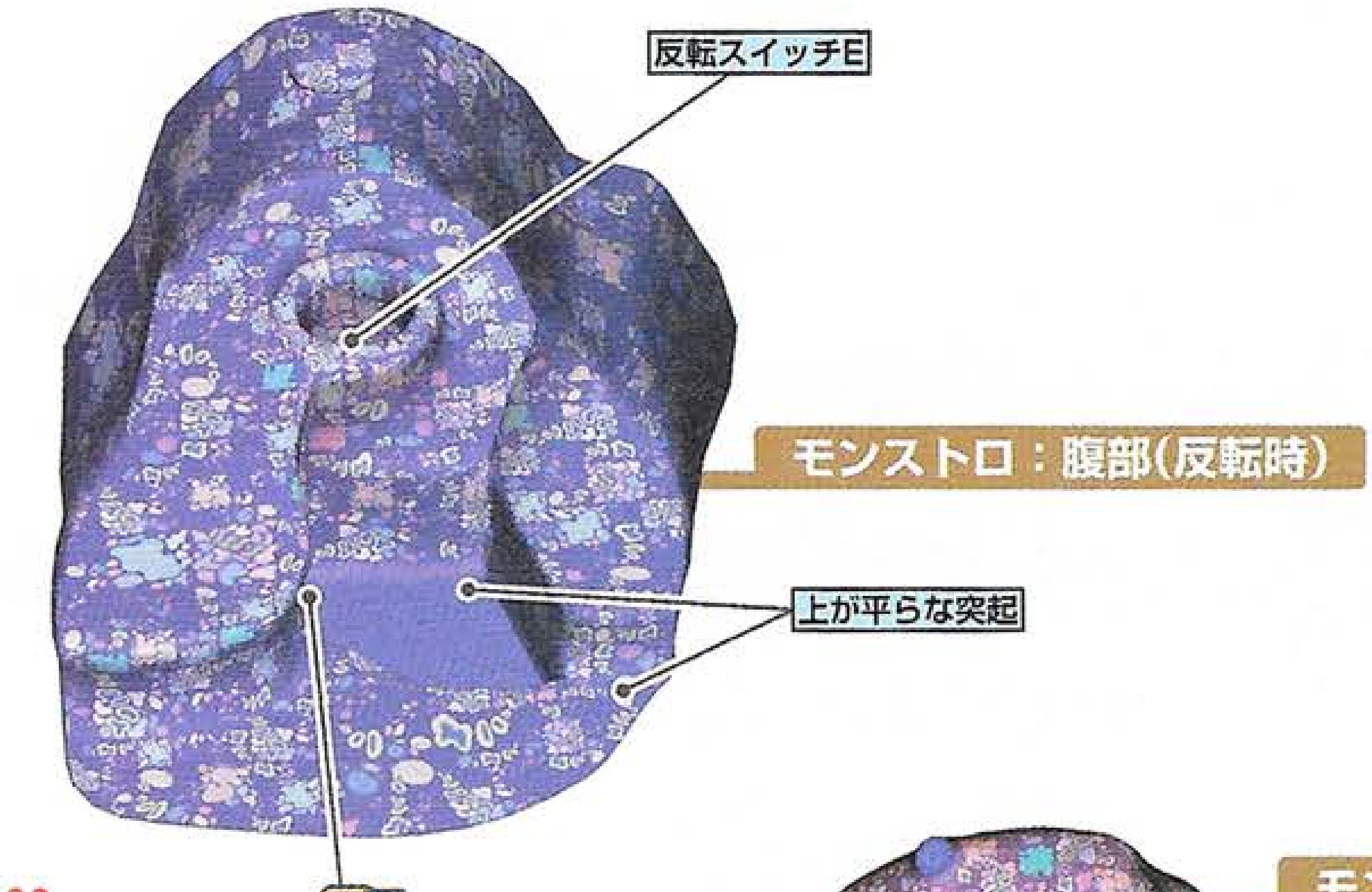
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド（Side:ソラ）
攻略ガイド（Side:リク）



モンストロ：腹部(隆起後)



モンストロ：腹部(通常時)





フリーフロー アクションポイント

上が平らな突起
↙スーパージャンプ



マップコラム COLUMN モンストロ：腹部では地形を変化させながら進もう

モンストロ：腹部は、最初は「通常時」の状態になっており、モンストロ：腸へ向かう通路には壁ジャンプを使わなければたどり着けないように思える。しかし、「通常時」の隆起スイッチ→「隆起後」の反転スイッチD→「反転時」の反転スイッチEの順に攻撃を当てて、モンストロ：腹部の地形を変化させていけば、壁ジャンプを使わなくてもモンストロ：腸へ向かうことができるのだ。なお、隆起させた地形は、ワールドマップに出ると「通常時」の状態にもどる。



⬆隆起スイッチは紫色をしている。攻撃を当てて床を隆起させよう。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
ブランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
タイプモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



トラヴァースタウン(再訪) 攻略ガイド

この時期にトラヴァースタウンを訪れるときは、行き先が選べず、かならず5番街からスタートする。以前よりもバトルレベルは上がっているが、宝箱の位置や中身などは同じだ。

攻略手順チャート

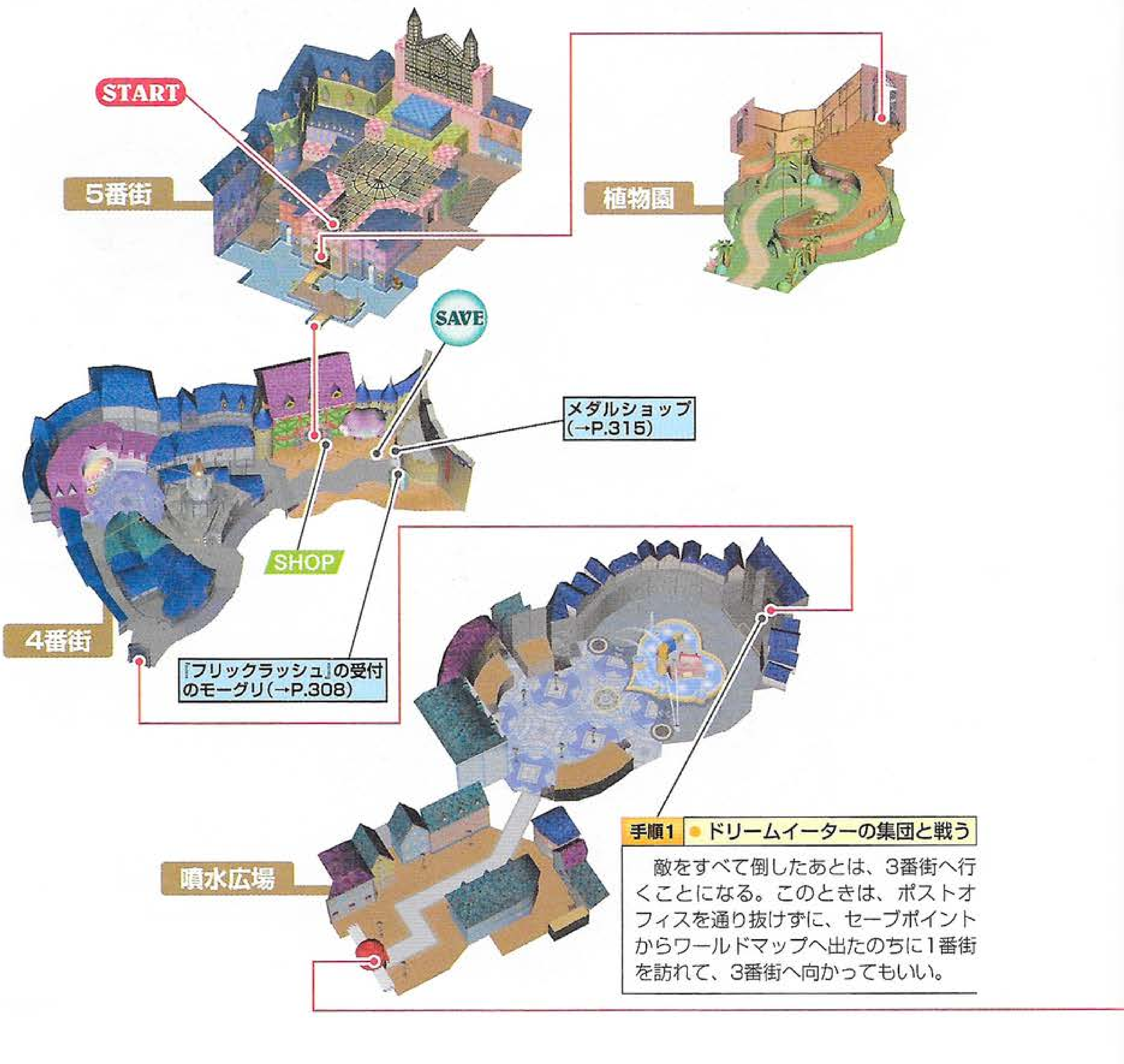
スタート

手順1 噴水広場 下記参照
- ドリームイーターの集団と戦う
- コマンド スピンスライド

手順2 3番街 →P.159
- 3体のドリームイーターと連続で戦う
- バトル ハコザル(→P.374)
- バトル バレットガゴイル(→P.376)
- バトル メラメラロブスタ(→P.382)
- BONUS 最大HP＋20、ドロップボーナスの種類アップ(スピリットリレイズ)
- アイテム トドメナックル

ワールドクリア

※宝箱の位置や中身はP.90〜94を参照



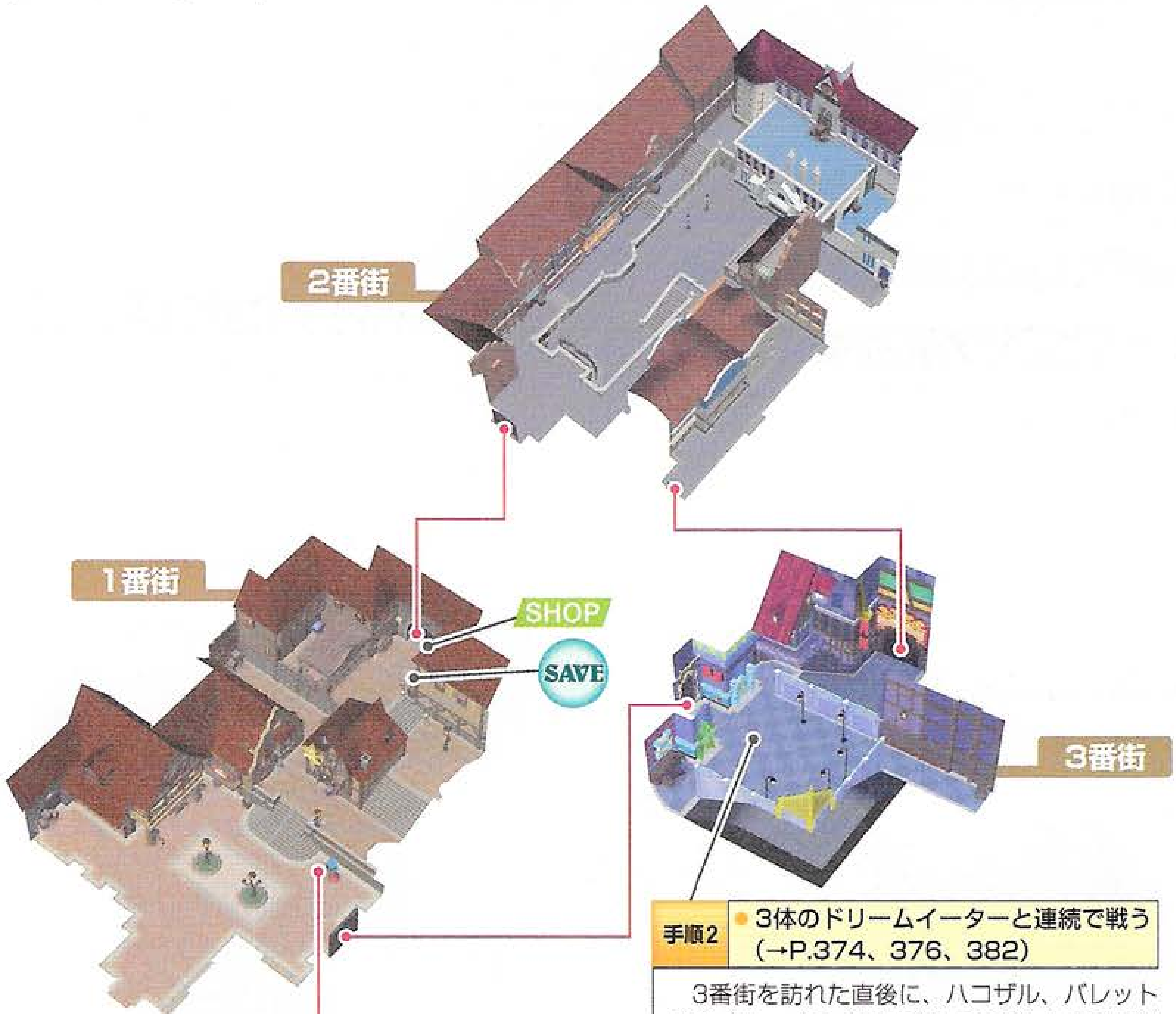
手順1 ● ドリームイーターの集団と戦う

敵をすべて倒したあとは、3番街へ行くことになる。このときは、ポストオフィスを通り抜けずに、セーブポイントからワールドマップへ出たのちに1番街を訪れて、3番街へ向かってもいい。

BATTLE LV 20
（ワールドクリア後は24）

出現する敵

コウモリバット	ネコキャット	イイフラワー	ゾウエレファント	ワルフラワー	ドリルサイ
ガンミフクロウ	カエルソルジャー	アイスペンギン	★アシカジャグラー	オバケピエロ	イダテンキリン
ハサミクワガタ	ホネフィッシュ	カエルシェフ	モエロタツホース		



手順2 ● 3体のドリームイーターと連続で戦う（→P.374、376、382）

3番街を訪れた直後に、ハコザル、バレットガゴイル、メラメラロブスタの3体と順番に戦うことになる。あらかじめバトルの準備を整えておこう。なお、3体すべてを倒す前にドロップしたり、ソラが倒されて「リトライ」を選んだりすると、1体目のハコザルとのバトルからやり直しになってしまうので注意。



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



トラヴァースタウン(再訪) 攻略ガイド

Side：リク

1番街からスタートして噴水広場を訪れたあとは、きた道を引き返して3番街へ向かうことになる。Side：ソラとちがってボス敵と戦うことがないため、苦労せずにクリアできるはずだ。

攻略手順チャート

スタート

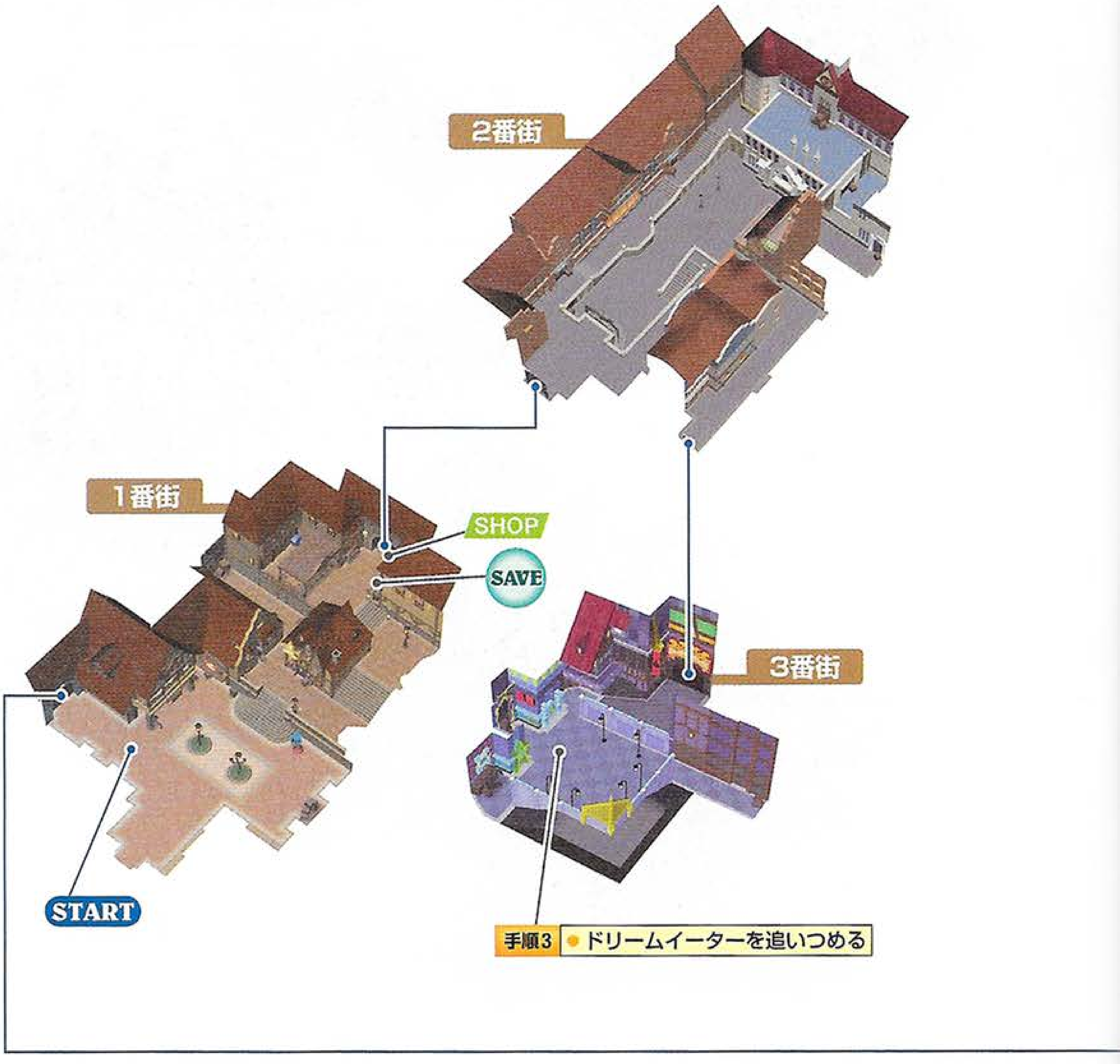
手順1 噴水広場 →P.161
- ビイトやライムと出会う

手順2 裏通り →P.161
- ドリームイーターの集団と戦う
- BONUS 最大HP+20、デッキコマンド装備数+1
- アイテム ツノケラトプスのレシピ

手順3 3番街 下記参照
- ドリームイーターを追いつめる
- アイテム トドメナックル

ワールドクリア

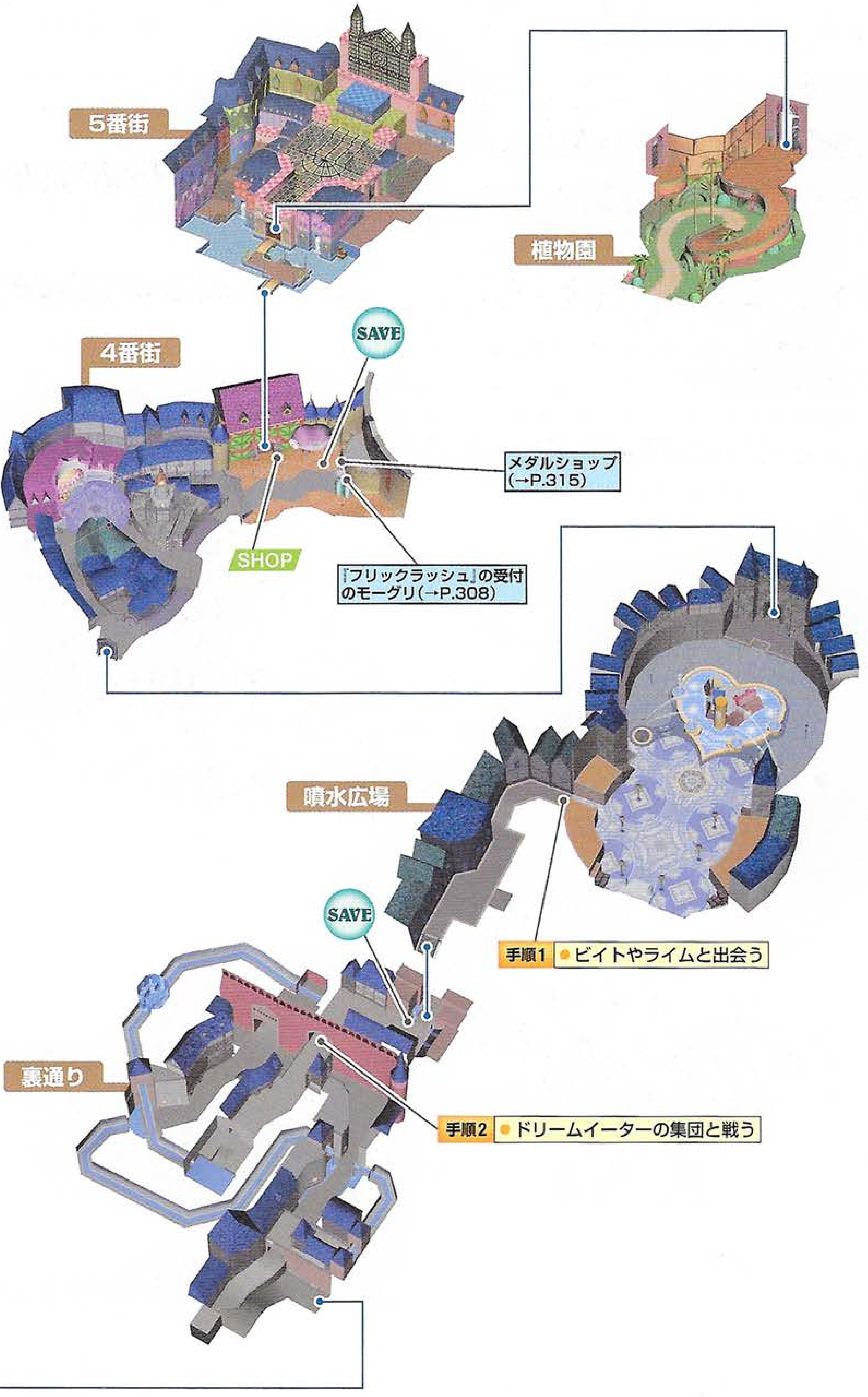
※宝箱の位置や中身はP.95～99を参照



BATTLE LV 20
(ワールドクリア後は24)

出現する敵

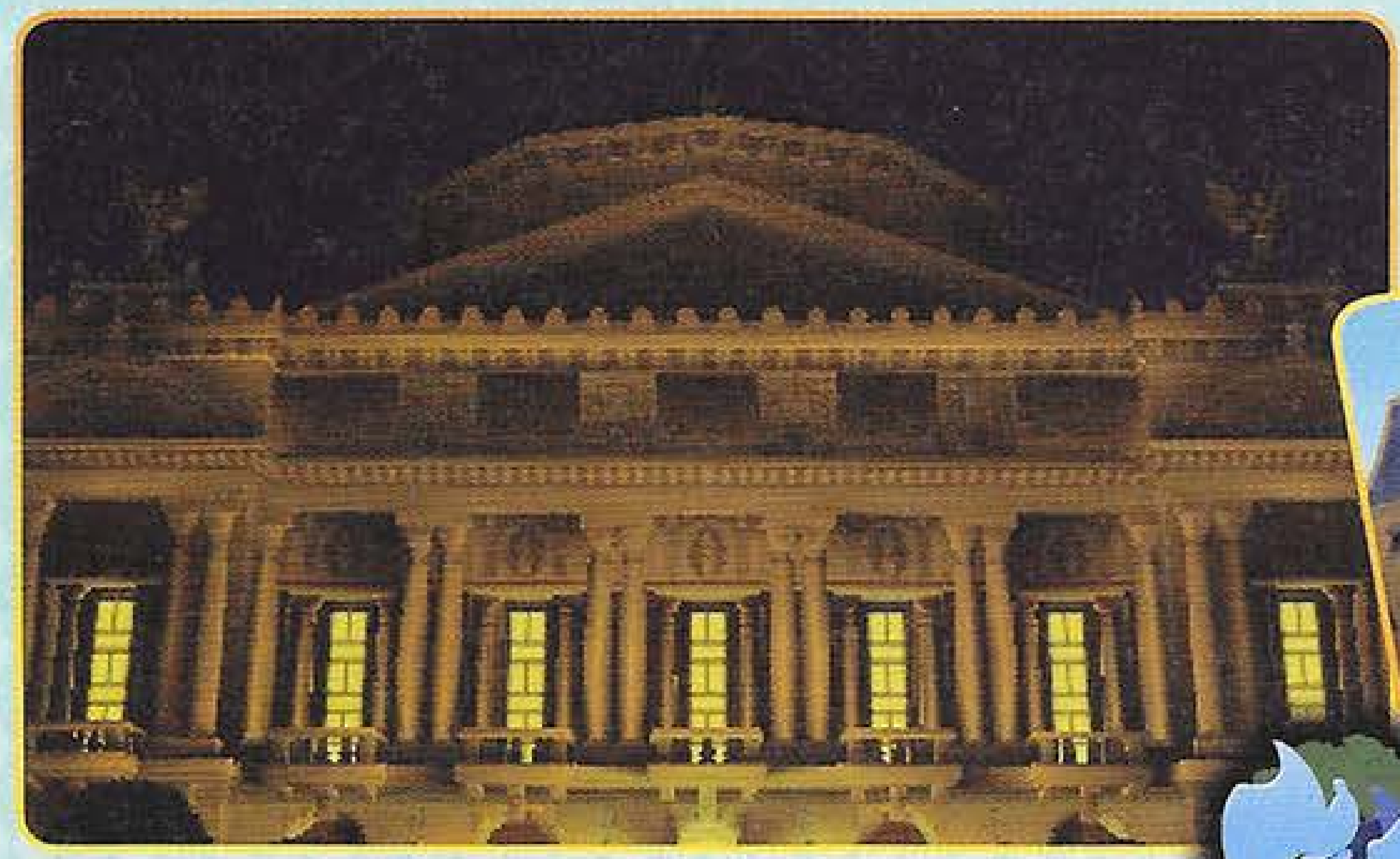
コウモリバット / ネコキャット / イイフラワー / ゾウエレファント / ワルフラワー / ガンミフクロウ / デンデンカルゴ / ★アイスペンギン / オバケピエロ / イダテンキリン / ハサミクワガタ / ホネフィッシュ / カエルシェフ / モエロタツホース / ツノケラトプス



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

カントリー・オブ・ザ・マスケティア
COUNTRY OF THE MUSKETEERS





映画『ミッキー、ドナルド、グーフィーの三銃士』の舞台。昔のフランスがモデルで、豪華なオペラ座や、地下牢のある修道院モンサンミッシェルなどが登場する。平和な国に見えるが、裏では王女を誘拐する計画が進行中。

登場キャラクター　登場作品 ミッキー、ドナルド、グーフィーの三銃士(2004年)

グーフィー ドナルド ミッキー

Side：ソラ



⬇あこがれの近衛銃士隊に入った直後、ミニー王女の護衛任務を命じられた。



王女護衛の任務に就いている、見習いの銃士たち。ミッキーは身体が小さく、ドナルドは臆病、グーフィーはのんびり屋と、実力はまだ未熟だが、銃士としての心は誰にも負けない。「みんなは一人の為に、一人はみんなの為に」を合言葉に、力を合わせて困難に挑んでいく。



プルート

Side：ソラ

つねにミッキーの近くにいる、ペットの犬。ミッキーのことが大好きで、彼が落ちこんだり悲しんだりしているときには、なぐさめて勇気づけようとする。

ミニー

Side：ソラ
Side：リク

この国の王女。何者かに狙われていることに気づき、近衛銃士隊の隊長ピートに頼んで、銃士を護衛につけてもらった。銃士見習いのミッキーに好意を寄せる。





ピート

Side：ソラ
Side：リク

近衛銃士隊の隊長。ミッキー、ドナルド、グーフィーを銃士隊に加え、ミニー王女の護衛を命じた。目的のためには手段を選ばない野心家で、ひそかに国王の座を狙っている。

ビーグル・ボーイズ

Side：ソラ
Side：リク

黒い服とマントに身を包んだ、3人組の悪者。ミニー王女を護衛するミッキーたちの前に、たびたび姿を現す。どうやら、"ボス"と呼ばれる人物の命令で行動しているらしいが……？





⬅王女が乗る馬車を襲ったり、階段の上からタルを投げたりして、ソラたちの邪魔をする。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
タイプモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ダイブモード指南 Aランクでもらえるもの ゼログラビガ

ゴールリングまでにプライズを500ポイント獲得しよう

Side：ソラ

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'15"00以内	×1000
1'15"01～1'30"00	×500
1'30"01～2'00"00	×100
2'00"01～2'45"00	×50
2'45"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
650000以上	A GOLD DIVER
280000～649999	B SILVER DIVER
279999以下	C BRONZE DIVER

コミックのページや吹き出しなどが、障害物として出現する。一部の場所では、画面の端からグーフィーの絵が現れて行く手をふさぐので、基本的に画面の中央を進むのが安全だ。124の場所では、『ダイブアタック』をくり返してすばやく進み、ゴールまでのタイムをできるだけ短縮したい。



⬅吹き出しを壊すとダイブプライズ(小)が3個出現。

高いスコアを獲得するための進みかた



⬅敵を6体倒し、ページの穴を通る。つぎのページは右側か左側のコマを壊そう。



⬅開閉する穴にダイブプライズ(大)がある。ページの外側を通って取るといい。



⬅2枚のページが左右に動いている。中央の穴を『ダイブアタック』で通ろう。



⬅敵が連続で現れるので、『ダイブアタック』や『メガフレア』を使って倒す。



⬅3方向から現れるグーフィーの剣をかわしつつ、ダイブプライズ(大)を取る。



⬅画面左下→中央下→中央上→中央下の順に移動して、ダイブプライズを取ろう。

カントリー・オブ・ザ・マスケティア
COUNTRY OF THE MUSKETEERS

イカゲソードを倒せ!

Side：リク



▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
3'20"00以内	×1000
3'20"01～4'00"00	×500
4'00"01～4'30"00	×100
4'30"01～5'00"00	×50
5'00"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
100000以上	A GOLD DIVER
50000～99999	B SILVER DIVER
49999以下	C BRONZE DIVER

Side：ソラのとき(→P.122)と同じく、『レーザーバリア』をかわすとコアを攻撃できるが、2個のコアを壊しても倒せず、変形して攻撃が激しくなる。変形後は、『拡散レーザー』を岩に隠れて防げば、敵がしばらく動かなくなってコアを攻撃可能。変形後のコアは4個あり、それらを全部壊せば倒せるのだ。



⬅変形後のコアは、1個につき4回攻撃すれば壊せる。

変形後のイカゲソードが使ってくる攻撃への対処法(※1)

❶剣突き刺し



⬅足を突き出して攻撃を行なう。『リフレクトドッジ』で防ぐといい。

❷剣なぎ払い



⬅コアが残り2個以下のとき、『剣突き刺し』を2回行なったあとに使う。



⬅足を突き出したあとになぎ払うので、『リフレクトドッジ』でかわそう。

❸イカレーザー



⬅2～4本のレーザーを放つ。画面端をまわるように移動すればかわせる。

❹拡散レーザー



⬅エネルギーを集めたあと、強烈なレーザーで画面全体を攻撃する。



⬅岩陰に隠れれば防げるが、コアが残り2個以下だと岩が動くので注意。

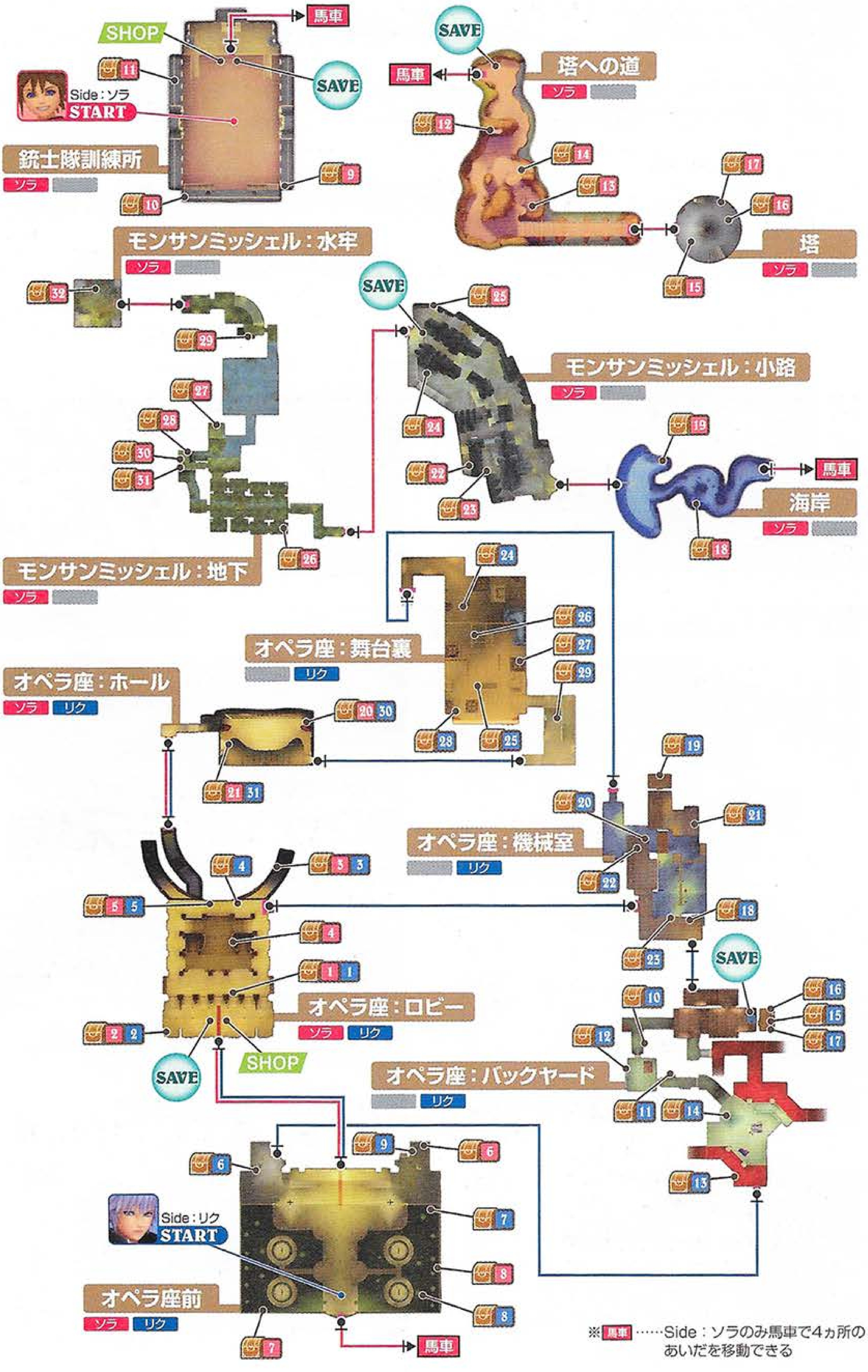
※1……変形前に使う攻撃については、P.122を参照

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

カントリー・オブ・ザ・マスケティア 全体図

BATTLE LV 26 （ワールドクリア後は30）



※馬車……Side：ソラのみ馬車で4ヵ所のあいだを移動できる

出現する敵
ドクドクサンショ / ナルバード / オバケピエロ / イダテンキリン / ハサミクワガタ / ホネフィッシュ / カエルシェフ / ツノケラトプス / ミミバニー / ハラグチアヒル / クマパンダー / ゾウエレファント / ガンミフクロウ / ツノカブト / カエルソルジャー / アイスペンギン / ボウクンレックス / ★オーラライオン / ★モエロタツホース / オーラライオン

※ドクドクサンショは、Side：リクだとワールドクリア後には出現しなくなる

▶イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率

ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
ビギナー	28.5%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	0%
スタンダード、プラウド	25.0%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%
クリティカル	20.0%	10.0%	10.0%	10.0%	10.0%	10.0%	30.0%

Side：ソラ 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 メガポーション	2 コンペイトウ2	3 マジックアイス3	4 ハイポーション	5 レジストチョコ2
6 モーニングベル	7 ハイポーション	8 レジストチョコ2	9 メガポーション	10 マジックアイス2
11 ペイントガン・水色×10	12 ファイガ	13 ドリームキャンディ	14 ガードクッキー2	15 トレジャーゴーグル
16 モーニングベル	17 マジックアイス2	18 ペイントガン・青×10	19 ドリームキャンディ	20 コンペイトウ3
21 共鳴する空想	22 加速する夢想	23 スパークガ	24 ハイポーション	25 スペシャルケーキ
26 レジストチョコ3	27 ソニックレイヴ	28 加速する空想	29 カエルシェフのレシピ	30 ウォーターバレル
31 スペシャルケーキ	32 トルネドストライク			

Side：リク 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 ウォーターバレル	2 コンペイトウ2	3 スペシャルケーキ	4 シャドウブレイカー	5 メガポーション
6 ハイポーション	7 ガードクッキー2	8 オールキュア	9 ドリームキャンディ	10 トレジャーゴーグル
11 先鋭なる夢想	12 加速する夢想	13 ガードクッキー3	14 ハイポーション	15 ストップ
16 モーニングベル	17 コンペイトウ3	18 ブリザガ	19 ハラグチアヒルのレシピ	20 マジックアイス2
21 モーニングベル	22 ハイポーション	23 メガポーション	24 スペシャルケーキ	25 加速する夢想
26 ドリームキャンディ	27 ハサミクワガタのレシピ	28 モーニングベル	29 メガポーション	30 コンペイトウ2
31 バルーン				

リアリティシフト ワンダーコミック

※属性と威力倍率は下記参照

ソラやリクと一緒に攻撃する仲間と操作の指示が下画面に表示され、指示された入力に成功するごとにつぎの攻撃に移る。攻撃できるのは3回で、1～2回目は三銃士3人のうちランダムで選ばれたふたりの攻撃を、3回目は全員での攻撃を行なう。途中で入力に失敗した場合はそこで終了し、入力に成功した攻撃だけが発動する。



⬆Side：ソラのオペラ座：ホールでビーグル・ボーイズやピートと戦うときは、ソラと三銃士全員での攻撃が専用の絵に変わる。

『ワンダーコミック』の攻撃

ミッキー
[属性：ホーリー　威力倍率：3.0]



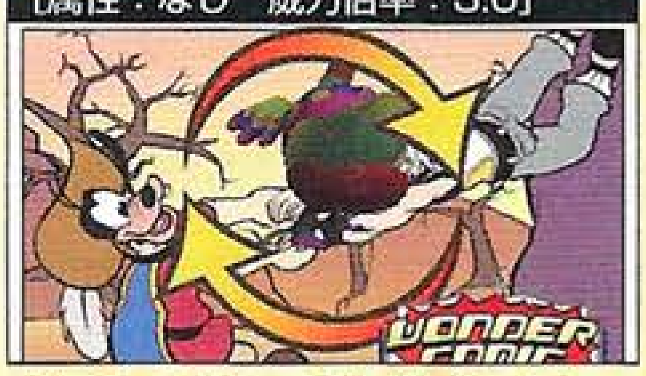
⬆矢印の方向へのスライドを2回行ない、画面の中央で「×」印を描くと、敵にダメージを与えられる。

ドナルド
[属性：ファイア　威力倍率：3.0]



⬆中央に表示されている敵にすばやく3回タッチ。成功すれば、クラッカーの爆発で敵を攻撃する。

グーフィー
[属性：なし　威力倍率：3.0]



⬆矢印の方向へ円を描くようにスライドすると、敵の周囲に小さな竜巻が発生してダメージを与える。

三銃士
[属性：なし　威力倍率：4.0]



⬆中央の矢印に沿って、下から上へスライド。大きな爆発で周囲の敵にダメージを与えられる。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

カントリー・オブ・ザ・マスケティア リンクポータルデータ



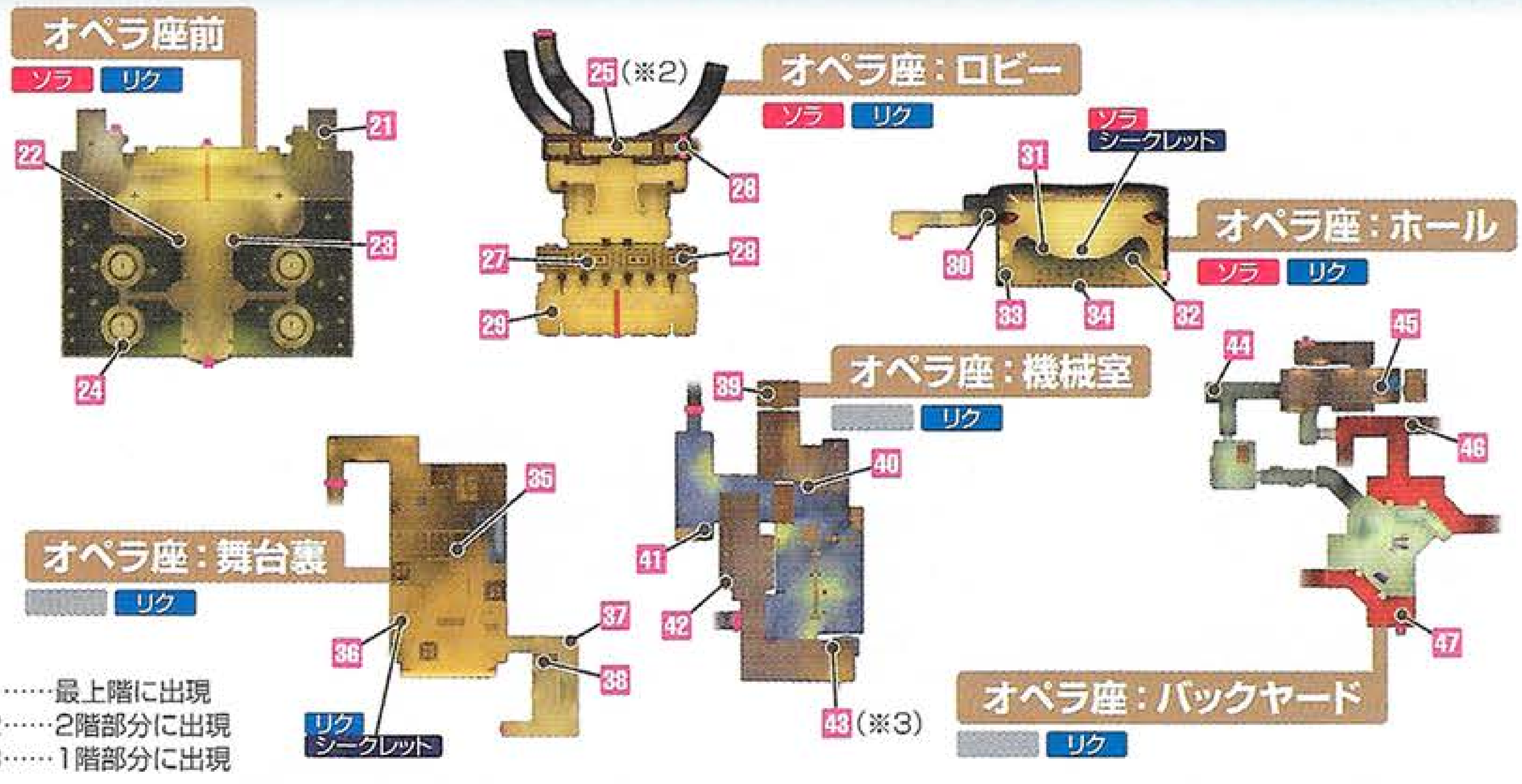
Side：ソラ 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1	Message	★×2 耳がキュートなアイツが出現		スペシャルポータルで現れるレア敵	ミミバニー	
スペシャル1	16	3	50	加速する夢想、冷徹なる夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	5	3	20	加速する空想、加速する夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ2
バトル	11	3	20	加速する空想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス2
バトル	22	3	20	加速する空想、加速する夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ2
フレンド	19	4	—	——	——	——
フレンド	27	4	—	——	——	——
配置タイプ2	Message	★×2 ヒラヒラと空を舞う者が出現		スペシャルポータルで現れるレア敵	ナルバード	
スペシャル2	12	3	50	加速する夢想、冷徹なる夢想(※4)	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	14	3	20	不思議な空想、直向きな夢想	Ⓧを使うな！	マジックアイス2
バトル	20	3	20	加速する空想、加速する夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	レジストチョコ2
バトル	29	3	20	加速する空想、加速する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー2
フレンド	4	4	—	——	——	——
フレンド	23	4	—	——	——	——
配置タイプ3	Message	★×2 太古より目覚めし者が出現中		スペシャルポータルで現れるレア敵	ボウクンレックス	
スペシャル3	7	3	50	加速する夢想、冷徹なる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	2	3	20	不思議な空想、冷徹なる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	マジックアイス2
バトル	8	3	20	不思議な空想、羽ばたける夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー2
バトル	20	3	20	加速する空想、加速する夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	レジストチョコ2
バトル	22	3	20	加速する空想、加速する夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ2
フレンド	10	4	—	——	——	——
フレンド	15	4	—	——	——	——
配置タイプ4(※5)	Message	★×3 陽気なお調子者が出現中！		スペシャルポータルで現れるレア敵	ハラグチアヒル、ボウクンレックス	
スペシャル4	18	4	60	先鋭なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	9	4	25	不思議な空想、羽ばたける夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー2
バトル	21	4	25	不思議な空想、直向きな夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー2
バトル	31	4	25	加速する空想、羽ばたける夢想	Ⓧを使うな！	マジックアイス2
フレンド	27	5	—	——	——	——
配置タイプ5(※5)	Message	★×3 ヒラヒラと空を舞う者が出現		スペシャルポータルで現れるレア敵	ナルバード	
スペシャル5	3	4	60	先鋭なる夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	6	4	25	加速する空想、加速する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	コンペイトウ2
バトル	25	4	25	冷徹なる空想、加速する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ2
バトル	31	4	25	加速する空想、羽ばたける夢想	Ⓧを使うな！	マジックアイス2
フレンド	23	5	—	——	——	——
配置タイプ6(※6)	Message	★×3 王者の中の王者が出現！		スペシャルポータルで現れるレア敵	オーラライオン	
スペシャル6	34	5	85	先鋭なる夢想	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	1	4	25	冷徹なる空想、冷徹なる夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス2
バトル	13	4	25	冷徹なる空想、加速する夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ2
バトル	17	4	25	冷徹なる空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー2
フレンド	10	5	—	——	——	——

※4……クリアプライズとは別にナルバードのレシピを入手可能
※5……Side：ソラでカントリー・オブ・ザ・マスケティアをクリアするまでは選ばれない
※6……Side：ソラのカントリー・オブ・ザ・マスケティアでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない





※1……最上階に出現
※2……2階部分に出現
※3……1階部分に出現

Side：リク 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの		ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
			DP	クリアプライズの候補		
配置タイプ1			Message ★×2 王者の中の王者が出現！		スペシャルポータルで現れるレア敵 オーラライオン	
スペシャル1	26	3	50	加速する夢想、冷徹なる夢想(※7)	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	22	3	20	冷徹なる空想、羽ばたける夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ2
バトル	29	3	20	加速する空想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	レジストチョコ2
バトル	45	3	20	不思議な空想、冷徹なる夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ2
フレンド	30	4	—	—	—	—
フレンド	40	4	—	—	—	—
配置タイプ2			Message ★×2 陽気なお調子者が出現中！		スペシャルポータルで現れるレア敵 ハラグチアヒル、ミミバニー	
スペシャル2	24	3	50	加速する夢想、冷徹なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	29	3	20	加速する空想、加速する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー2
バトル	33	3	20	不思議な空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2
バトル	41	3	20	加速する空想、冷徹なる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	ガードクッキー2
フレンド	37	4	—	—	—	—
フレンド	44	4	—	—	—	—
配置タイプ3			Message ★×2 耳がキュートなアイツが出現		スペシャルポータルで現れるレア敵 ミミバニー	
スペシャル3	43	3	50	加速する夢想、冷徹なる夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	トレジャーゴーグル
バトル	22	3	20	冷徹なる空想、羽ばたける夢想	20秒以内に倒せ！	コンペイトウ2
バトル	33	3	20	不思議な空想、直向きな夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2
バトル	38	3	20	加速する空想、共鳴する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	レジストチョコ2
フレンド	27	5	—	—	—	—
フレンド	44	4	—	—	—	—
配置タイプ4(※8)			Message ★×3 王者の中の王者が出現！		スペシャルポータルで現れるレア敵 オーラライオン	
スペシャル4	35	4	60	大いなる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	25	4	25	冷徹なる空想、加速する夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ2
バトル	31	4	25	加速する空想、羽ばたける夢想	Ⓧを使うな！	マジックアイス2
バトル	42	4	25	不思議な空想、加速する夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	マジックアイス2
フレンド	23	5	—	—	—	—
配置タイプ5(※8)			Message ★×3 ヒラヒラと空を舞う者が出現		スペシャルポータルで現れるレア敵 ナルバード	
スペシャル5	34	4	60	大いなる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	21	4	25	冷徹なる空想、羽ばたける夢想	20秒以内に倒せ！	ガードクッキー2
バトル	36	4	25	冷徹なる空想、冷徹なる夢想	ガードを3回成功させろ！	コンペイトウ2
バトル	46	4	25	加速する空想、冷徹なる夢想	ガードを3回成功させろ！	レジストチョコ2
フレンド	27	5	—	—	—	—
配置タイプ6(※9)			Message ★×3 王者の中の王者が出現！		スペシャルポータルで現れるレア敵 オーラライオン、ミミバニー	
スペシャル6	47	5	85	大いなる夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	28	4	25	加速する空想、冷徹なる夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2
バトル	32	4	25	不思議な空想、加速する夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	マジックアイス2
バトル	39	4	25	加速する空想、加速する夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ2
フレンド	37	5	—	—	—	—

※7……クリアプライズとは別にオーラライオンのレシピを入手可能
※8……Side：リクでカントリー・オブ・ザ・マスケティアをクリアするまでは選ばれない
※9……Side：リクのカントリー・オブ・ザ・マスケティアでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

カントリー・オブ・ザ・マスケティア 攻略ガイド

Side：ソラ

ワールド内は大きく4つの区域にわかれており、それらを行き来するときは馬車を利用する。各所でドリームイーターの集団や強敵とのバトルになるので、残りHPには気をつけておこう。

攻略手順チャート

スタート

手順1 銃士隊訓練所（下記参照）
- ドリームイーターの集団と戦う
- 回想 銃士隊に任命

手順2 銃士隊訓練所（→P.171）
- ミッキーに話しかけて出発し、馬車の上でボウクンレックスと戦う
- バトル ボウクンレックス(巨大)(→P.369)
- アイテム ボウクンレックスのレシピ

手順3 塔（→P.172）
- タルをかわしながら螺旋階段をのぼる

手順4 塔（→P.172）
- ビーグル・ボーイズと戦う
- バトル ビーグル・ボーイズ(1回目)(→P.382)

手順5 銃士隊訓練所（下記参照）
- 馬車に乗って海岸へ向かう

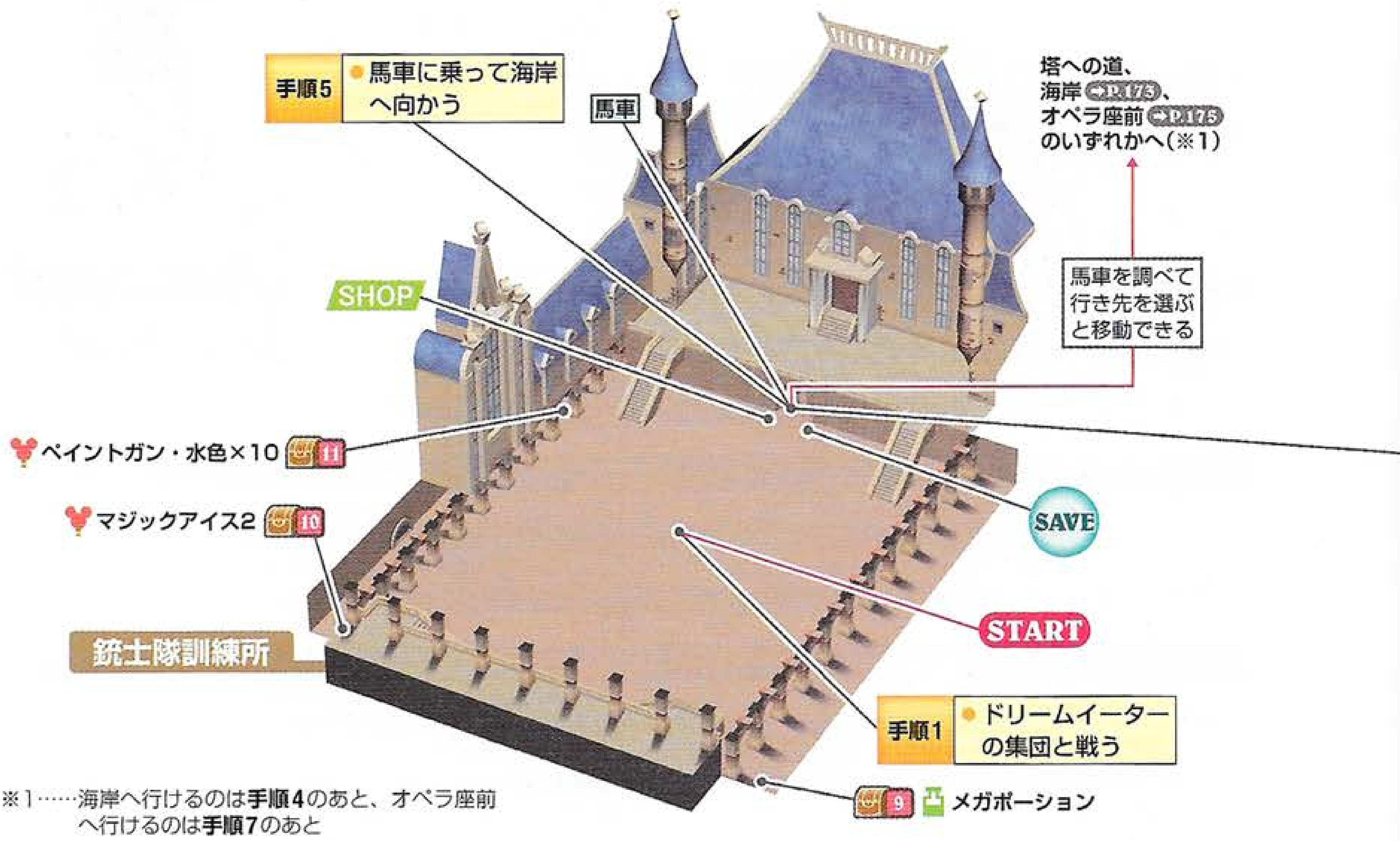
手順6 モンサンミッシェル：地下（→P.174）
- ドリームイーターの集団と戦う
- コマンド スライドロール

手順7 モンサンミッシェル：水牢（→P.175）
- ミッキーを助ける

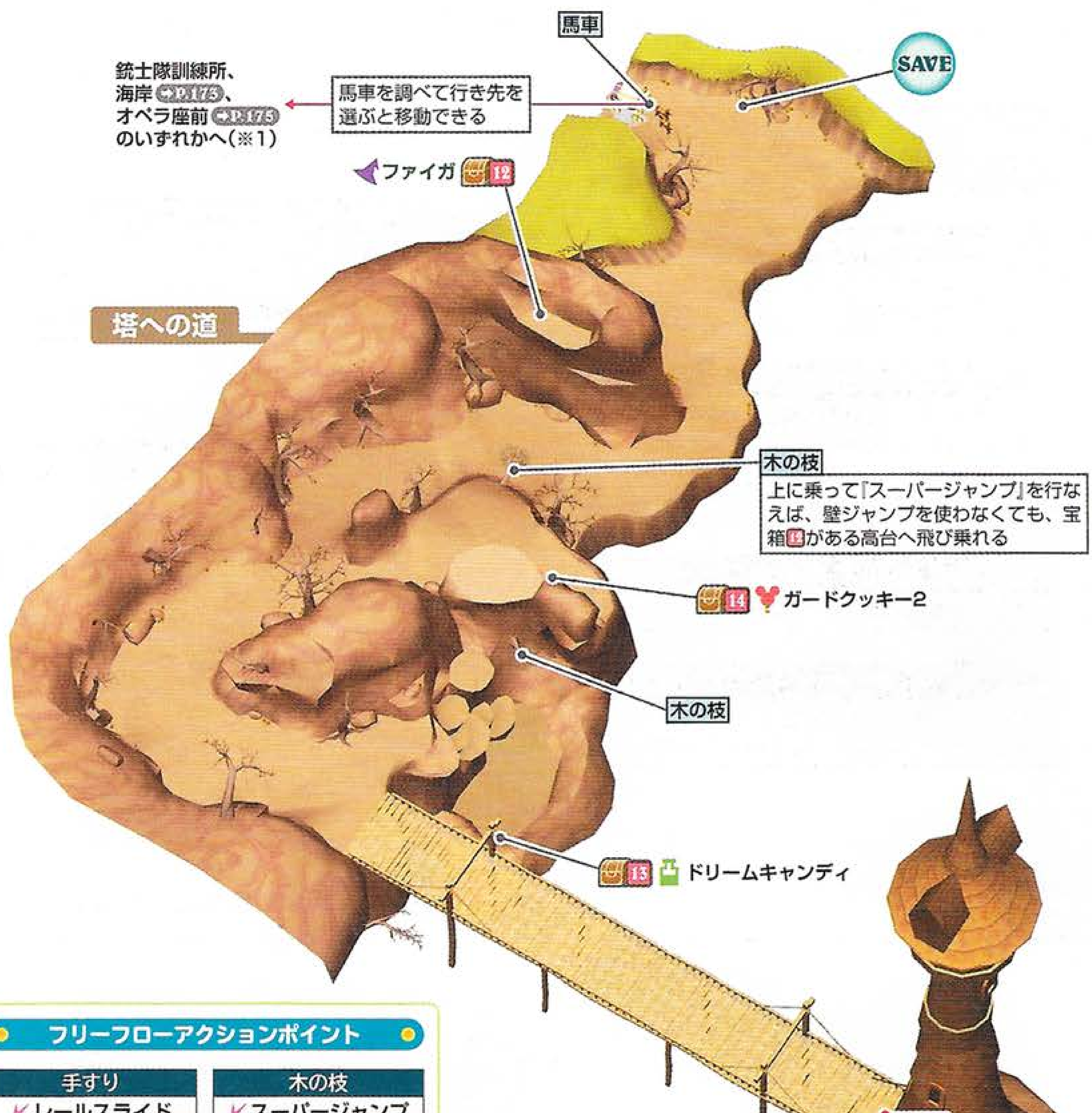
手順8 海岸（→P.173）
- 馬車に乗ってオペラ座前へ向かう

手順9 オペラ座：ホール（→P.176）
- ビーグル・ボーイズやピートと連続で戦う
- バトル ビーグル・ボーイズ(2回目)(→P.382)
- バトル ピート(→P.383)
- BONUS デッキコマンド装備数＋1
- アイテム オールフォーワン

ワールドクリア

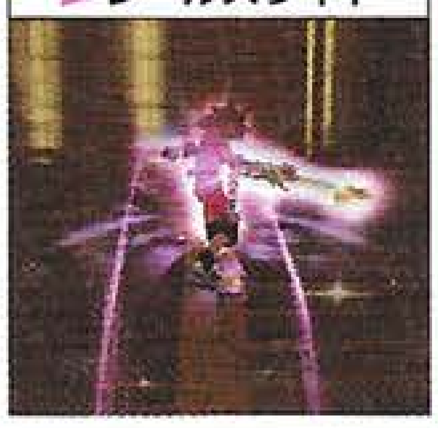


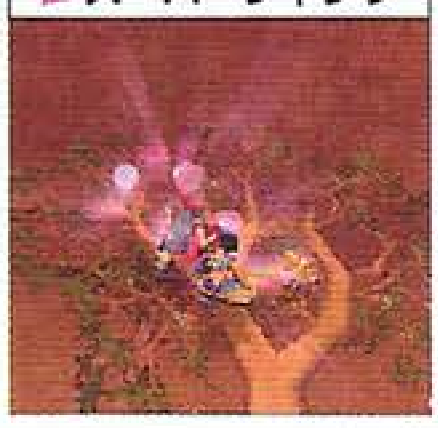
※1……海岸へ行けるのは**手順4**のあと、オペラ座前へ行けるのは**手順7**のあと



フリーフローアクションポイント

手すり	木の枝
レールスライド	スーパージャンプ





手順2 ミッキーに話しかけて出発し、馬車の上でボウクンレックスと戦う(→P.369)

ミッキーに話しかけて「行こう!」を選んだあとは、ソラがひとりで馬車の屋根に乗って、追いかけてくるボウクンレックス(巨大)と戦うことになる。このバトルで敵に攻撃されると、馬車がダメージを受けて画面左上のゲージがたまり、満タンになった時点でゲームオーバーになってしまう。ソラは馬車の屋根から動けないので、攻撃が遠くまで届いてリロードが早い『ファイア』や『ブリザド』などを使い、敵をくり返しひるませつつダメージを与えていくといい。



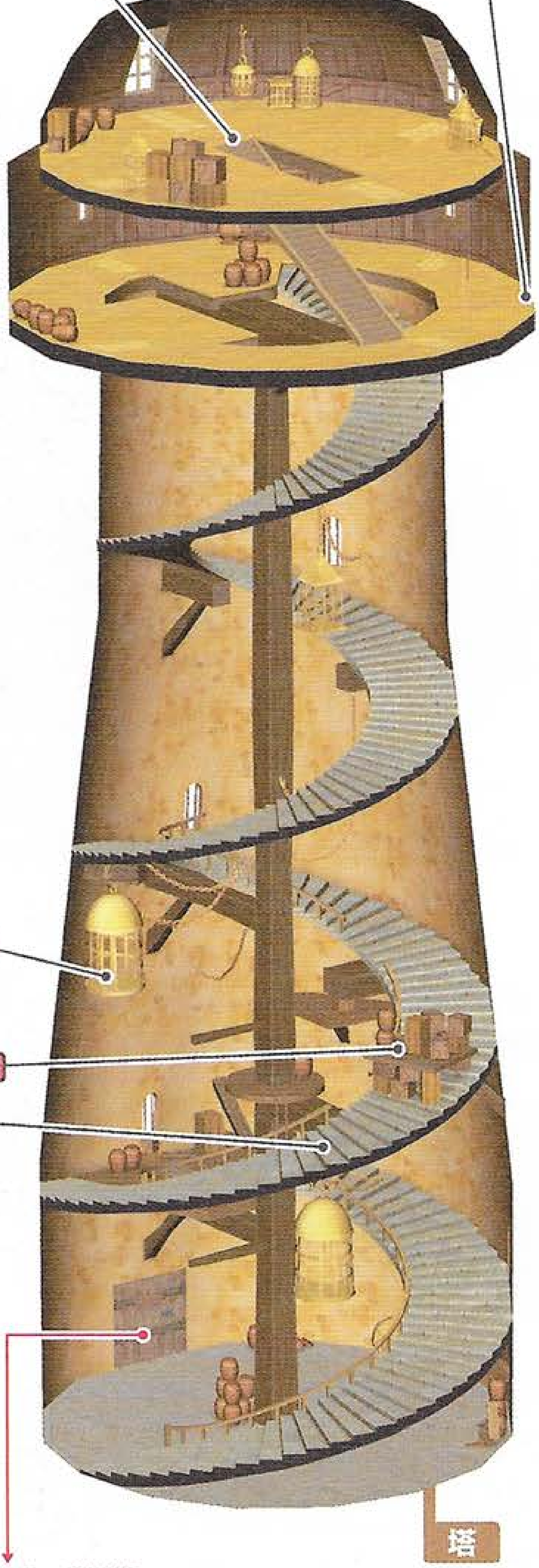
⬆敵は馬車から離れることもある。遠くまで届く攻撃を仕掛けよう。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

手順4 ●ビーグル・ボーイズと戦う（→P.382）

塔の最上階にはビーグル・ボーイズが待ちかまえており、ソラがのぼっていくとバトルに突入。彼らを倒したあとは、自動的に銃士隊訓練所へ移動する。



マップコラム COLUMN 鳥カゴへ飛び移るには

宝箱15が置かれている鳥カゴは、入口がせまくて飛び移るのが難しい。宝箱を開けたい場合は、中央の足場にある木の棒で『ポールスイング』を行ない、下の写真のように『スーパージャンプ』をしよう。そのほか、中央の足場の端ギリギリからジャンプして、鳥カゴの入口にぶら下がるという方法もある。



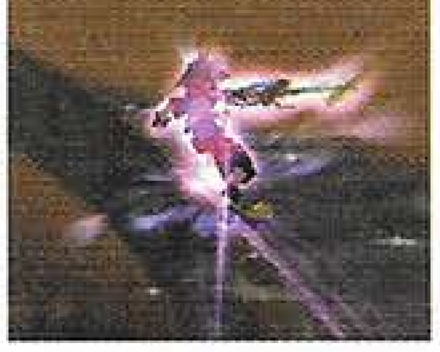
⬆『スーパージャンプ』の頂点でソラが両手を広げたら、スライドパッドを上へ入力して鳥カゴの入口を目指す。

手順3 ●タルをかわしながら螺旋階段をのぼる

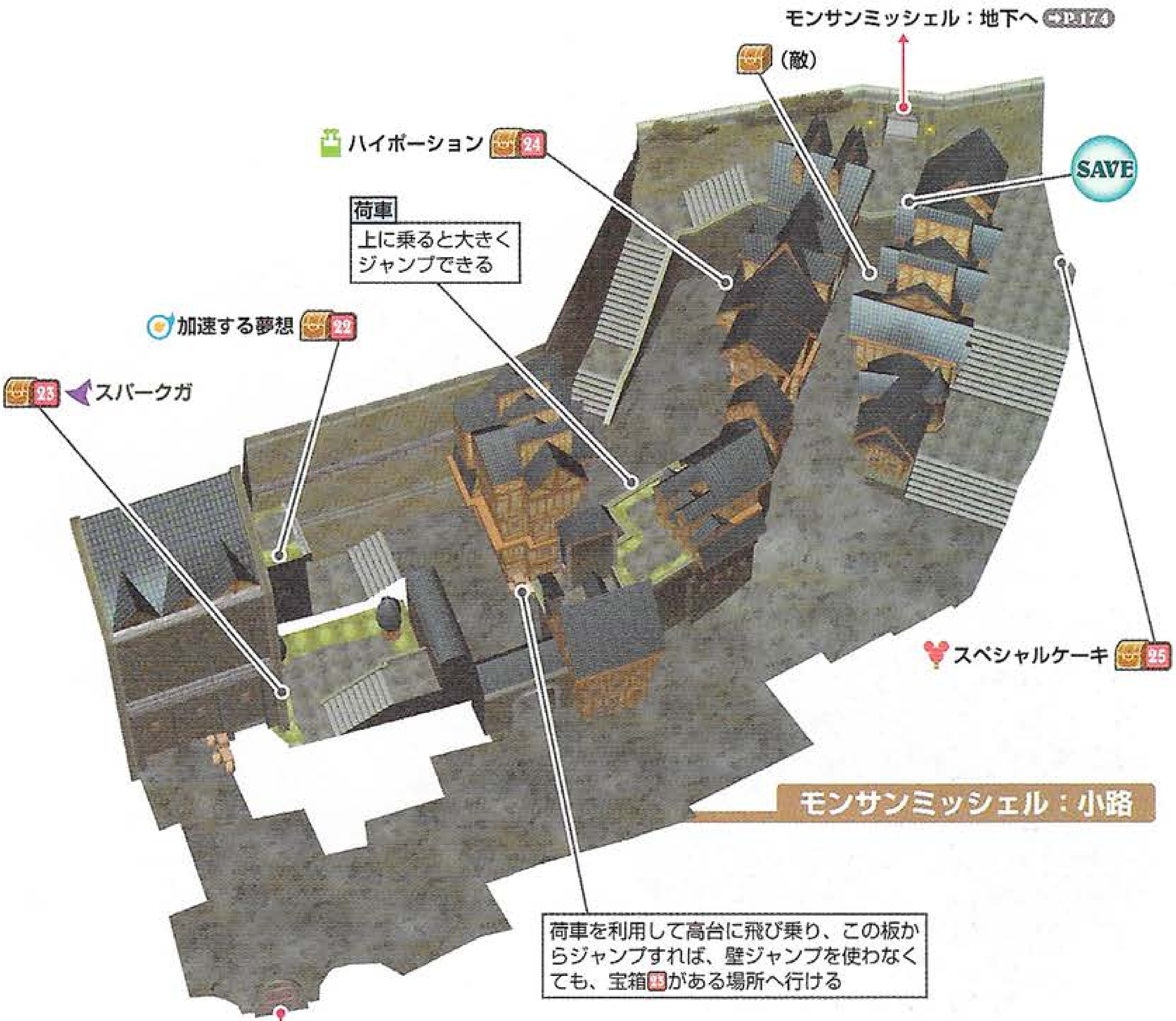
螺旋階段をのぼる途中で、ビーグル・ボーイズが上から大きなタルを転がしてきて、これにぶつかるとダメージを受ける（基本攻撃力：10、威力倍率：1.0）。タルは階段の右側か左側を転がってくるので、反対側へかわすかジャンプして飛び越えよう。

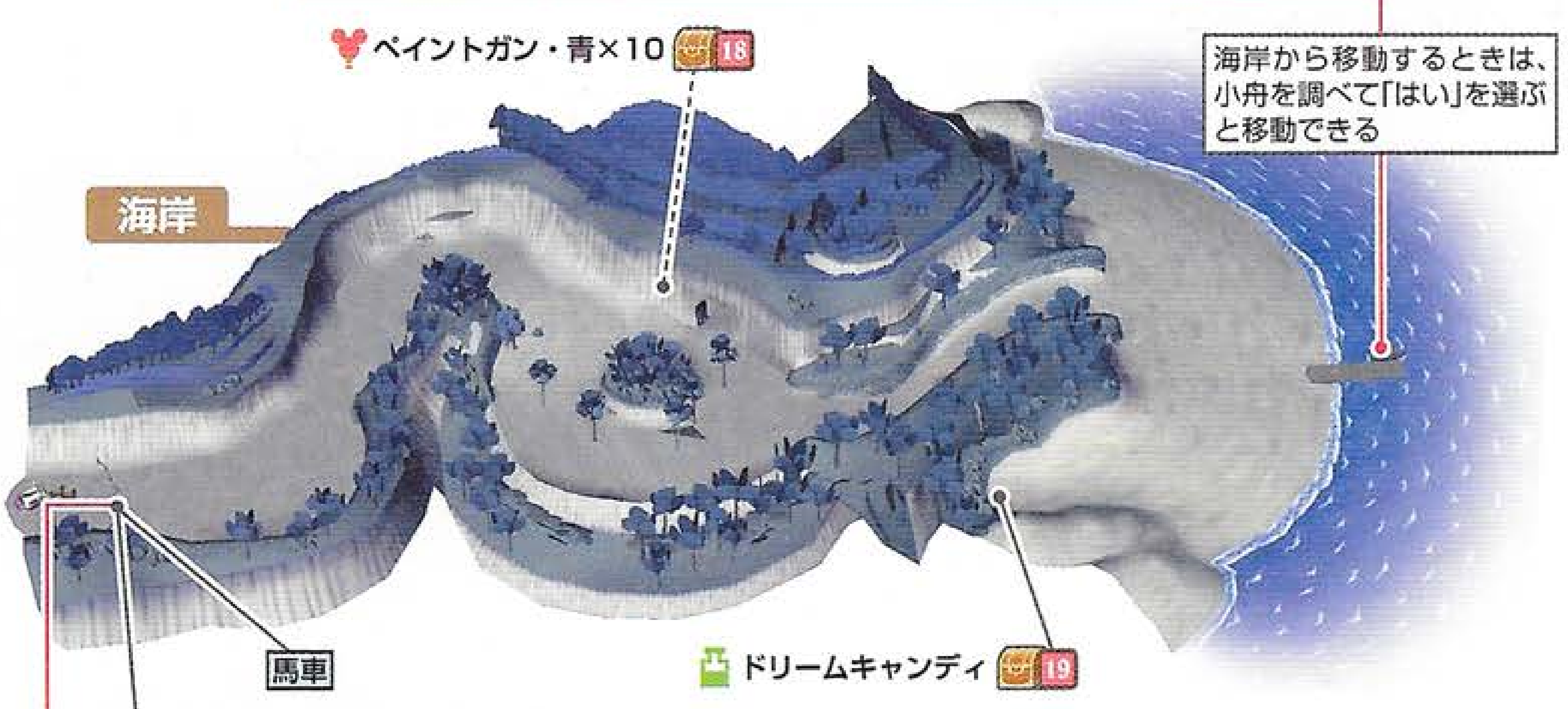
フリーフローアクションポイント

手すり	木の棒
レールスライド	ポールスイング





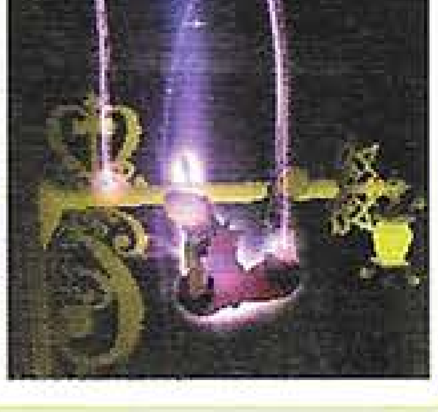




フリーフローアクションポイント

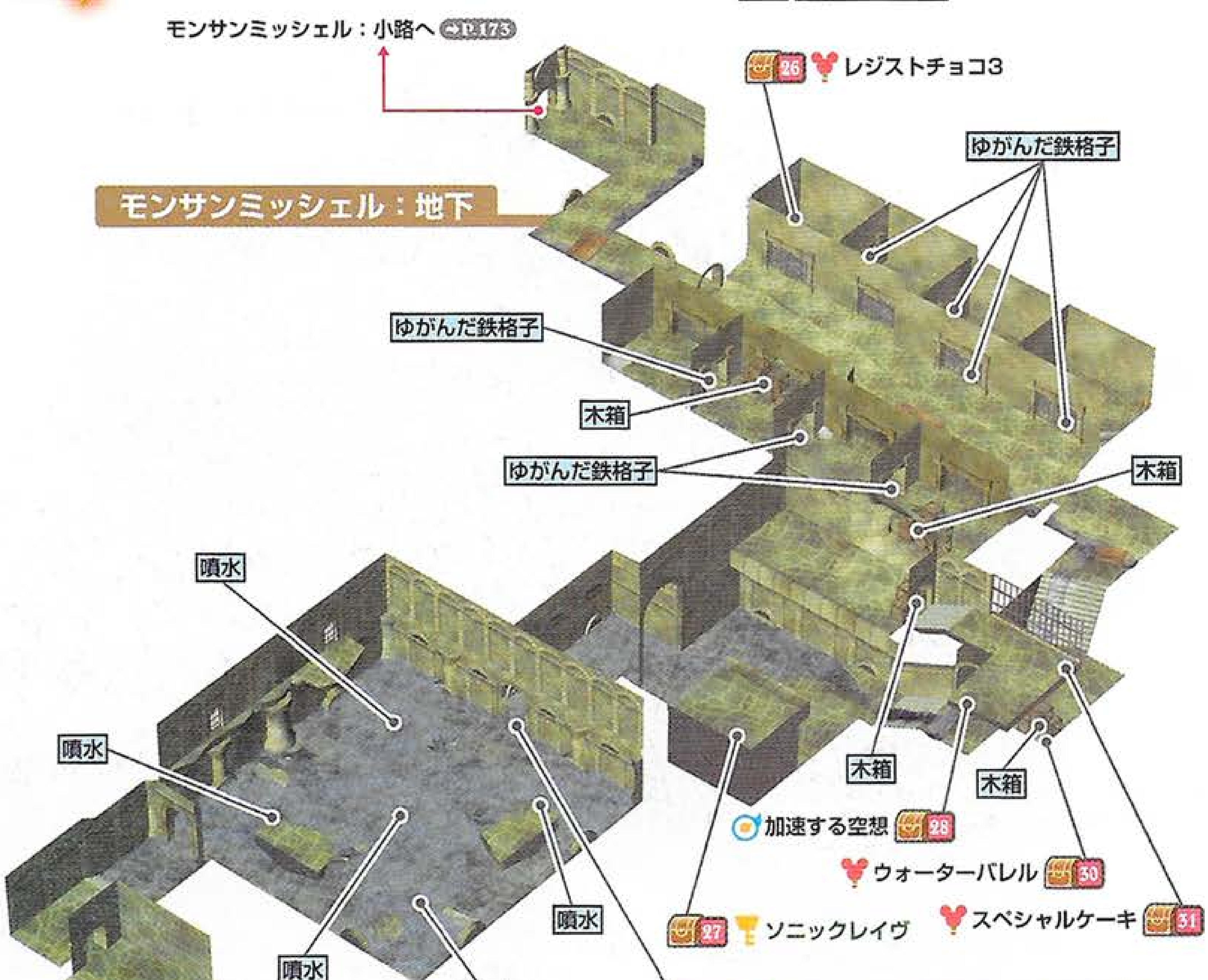
木の枝	木の幹	街灯
ポールスイング	ポールスピン	ポールスイング





※2……オペラ座前へ行けるのは**手順7**のあと

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン（再訪）
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
タイプモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド（Side:ソラ）
攻略ガイド（Side:リク）



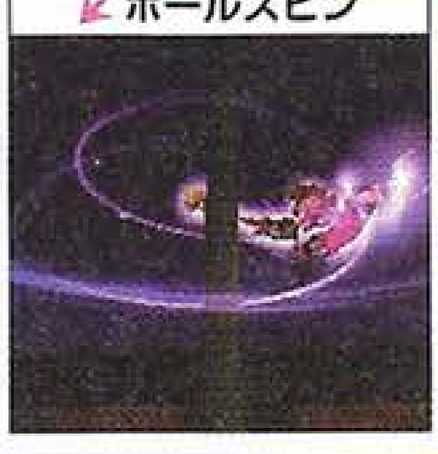
手順6 ● ドリームイーターの集団と戦う

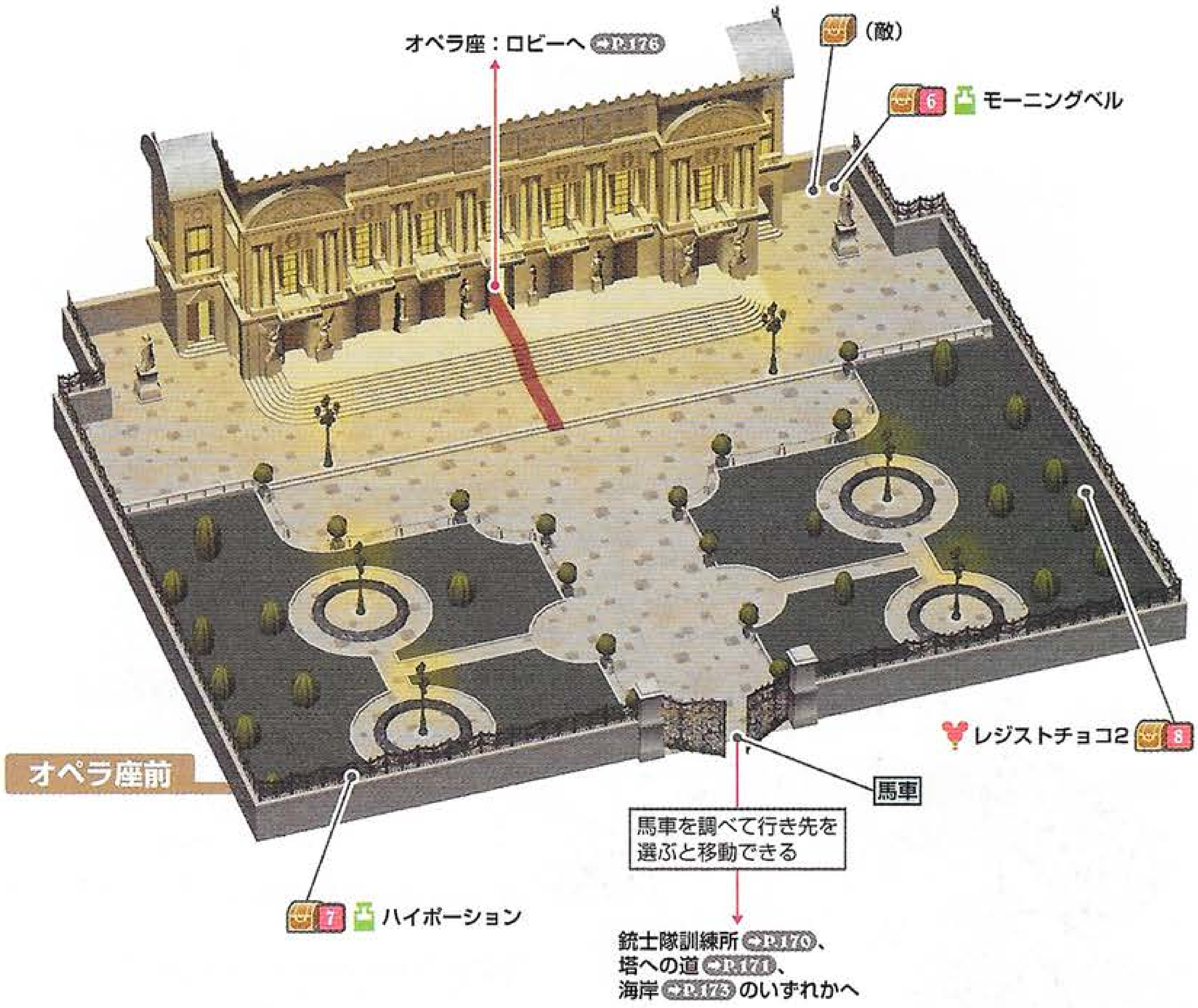
バトル開始後は、壁ぎわの高いところにある足場からも、敵が攻撃してくる。頭上の見えない位置から攻撃されるとかわしにくいので、噴水や水流を利用して足場に飛び乗り、それらの敵を先に倒すといい。



⬆水流に乗れば、『レールスライド』で足場の上へすばやく移動できる。

フリーフローアクションポイント

噴水	水流	街灯
↙スーパージャンプ	↙レールスライド	↙ポールスピン
		





手順7 ● ミッキーを助ける

このエリアを訪れると、ミッキーを助けたのち、海岸にある馬車の近くへ自動的に移動する。宝箱32に入っている『トルネドストライク』は、あとで取りにこよう。

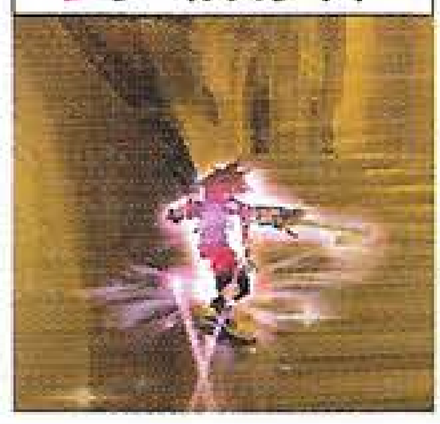
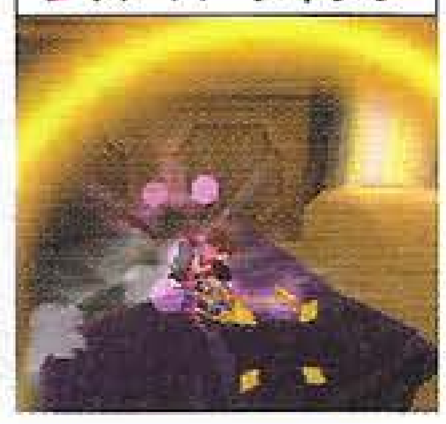


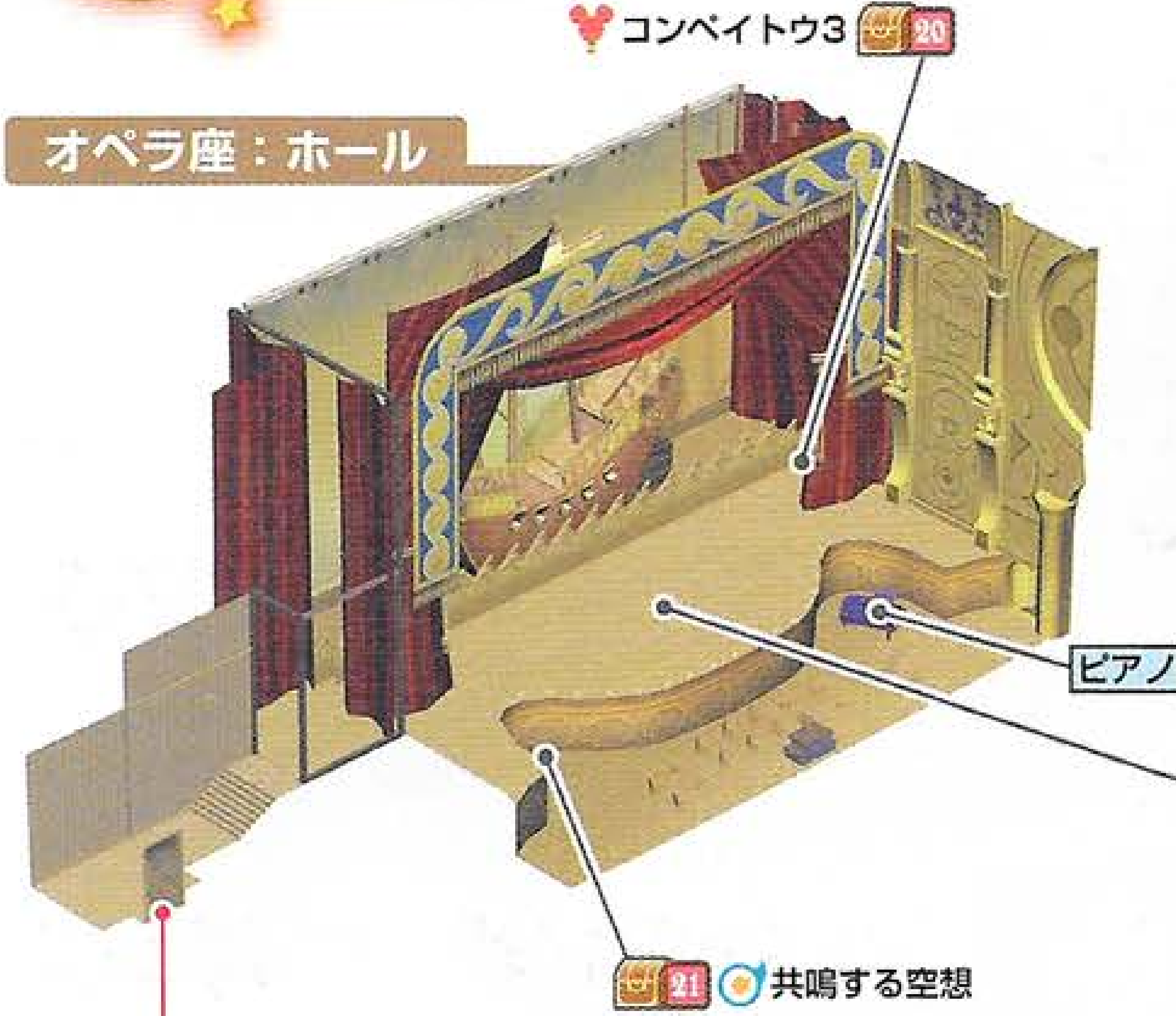
⬆水牢のなかはかなりせまく、大きい宝箱が1個だけ置かれている。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

フリーフローアクションポイント

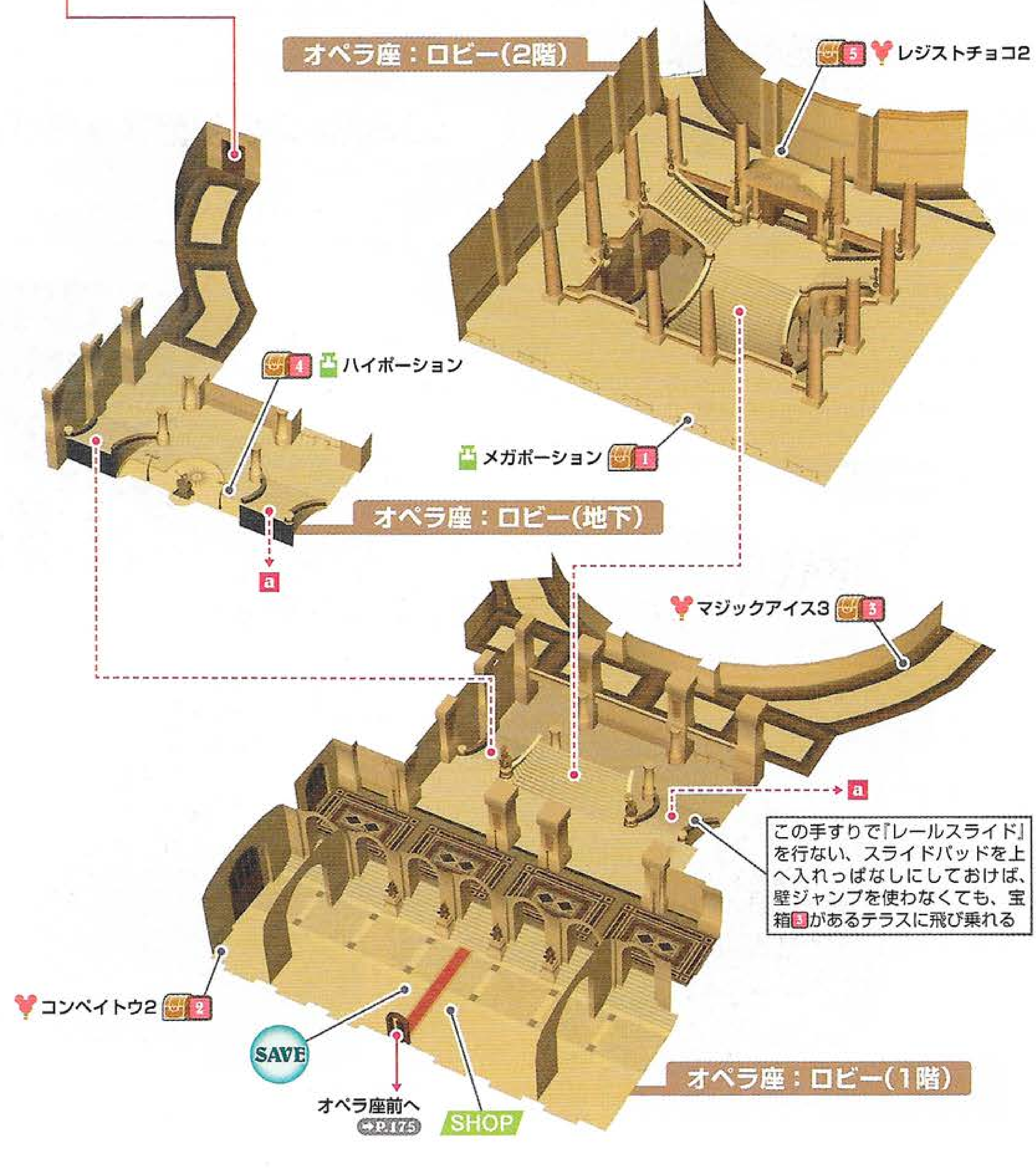
手すり	ピアノ
レールスライド	スーパージャンプ



手順9 ビーグル・ボーイズやピートと連続で戦う(→P.382、383)

バトル中はステージの上しか移動できず、宝箱も出現しない。宝箱20や21の中身を手に入れたいなら、ワールドクリア後にもう一度訪れよう。



この手すりで『レールスライド』を行ない、スライドパッドを上へ入れっぱなしにしておけば、壁ジャンプを使わなくても、宝箱3があるテラスに飛び乗れる

カントリー・オブ・ザ・マスケティア 攻略ガイド

Side：リク

オペラ座のなかで、あちこちに隠れているビーグル・ボーイズを捜し出し、バトルを行なっていく。探索できる区域はオペラ座のみで、それ以外の場所へ行くことはない。

攻略手順チャート

スタート

手順1 オペラ座：舞台裏 →P.179
- ミニーを助けてビーグル・ボーイズを追う
- 回想 とらわれのプリンセス

手順2 オペラ座：機械室 →P.180
- 歯車の軸を回転させる
- ビーグル・ボーイズのひとりと戦う
- バトル ビーグル・ボーイズ(→P.382)

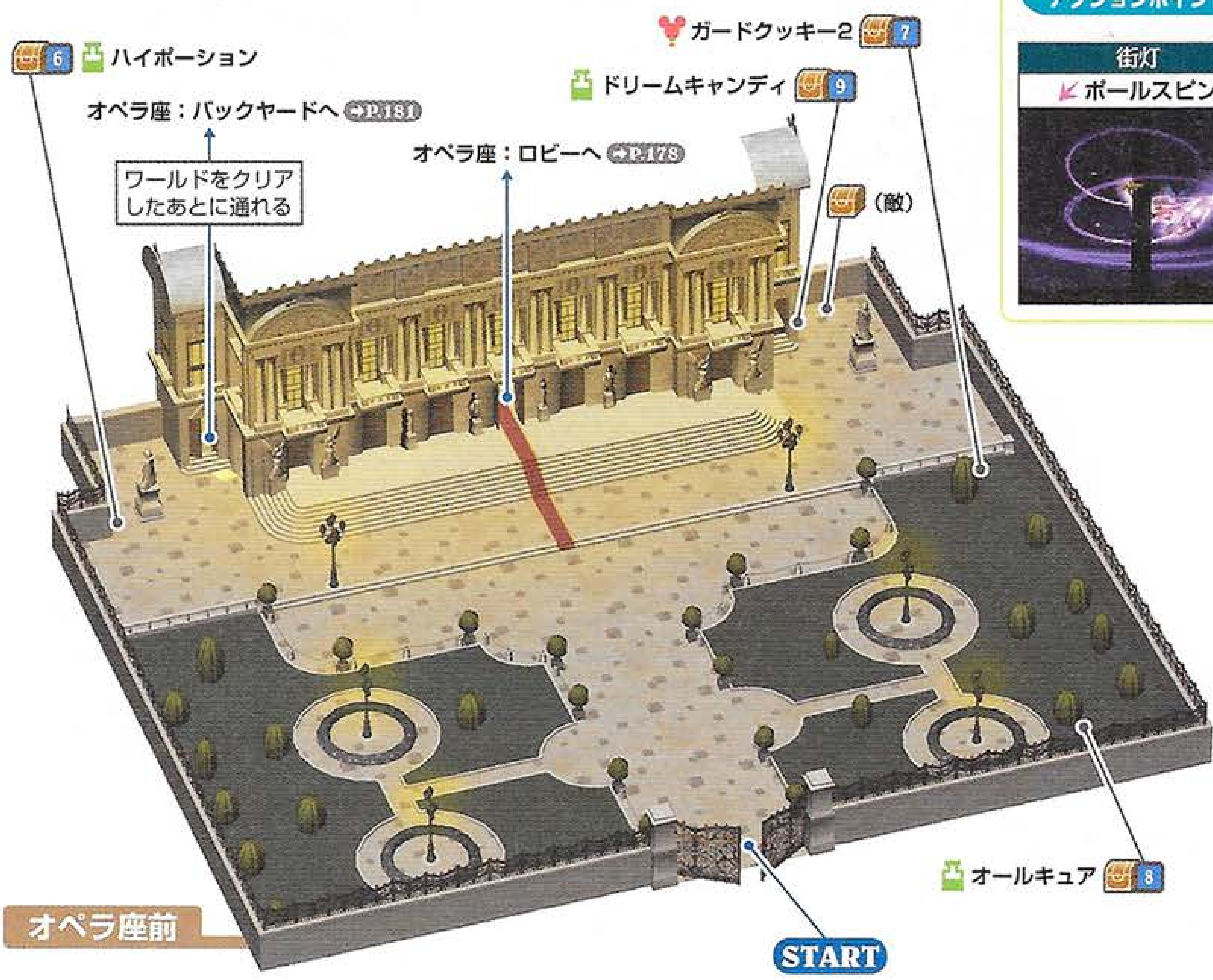
手順3 オペラ座：バックヤード →P.181
- 衣装の裏に隠れているビーグル・ボーイズのひとりと戦う
- バトル ビーグル・ボーイズ(→P.382)

手順4 オペラ座：バックヤード →P.181
- 扉の奥に隠れているビーグル・ボーイズのひとりと戦う
- バトル ビーグル・ボーイズ(→P.382)
- アイテム 舞台装置(※1)

手順5 オペラ座：舞台裏 →P.179
- アナモグラーと戦う
- バトル アナモグラー(→P.384)
- BONUS 最大HP＋20
- コマンド シャドウスライド、シャドウストライク
- アイテム オールフォーワン

ワールドクリア

※**手順2～4**は、どの場所のビーグル・ボーイズから倒してもいい
※1……ビーグル・ボーイズを3人とも倒したときに手に入る

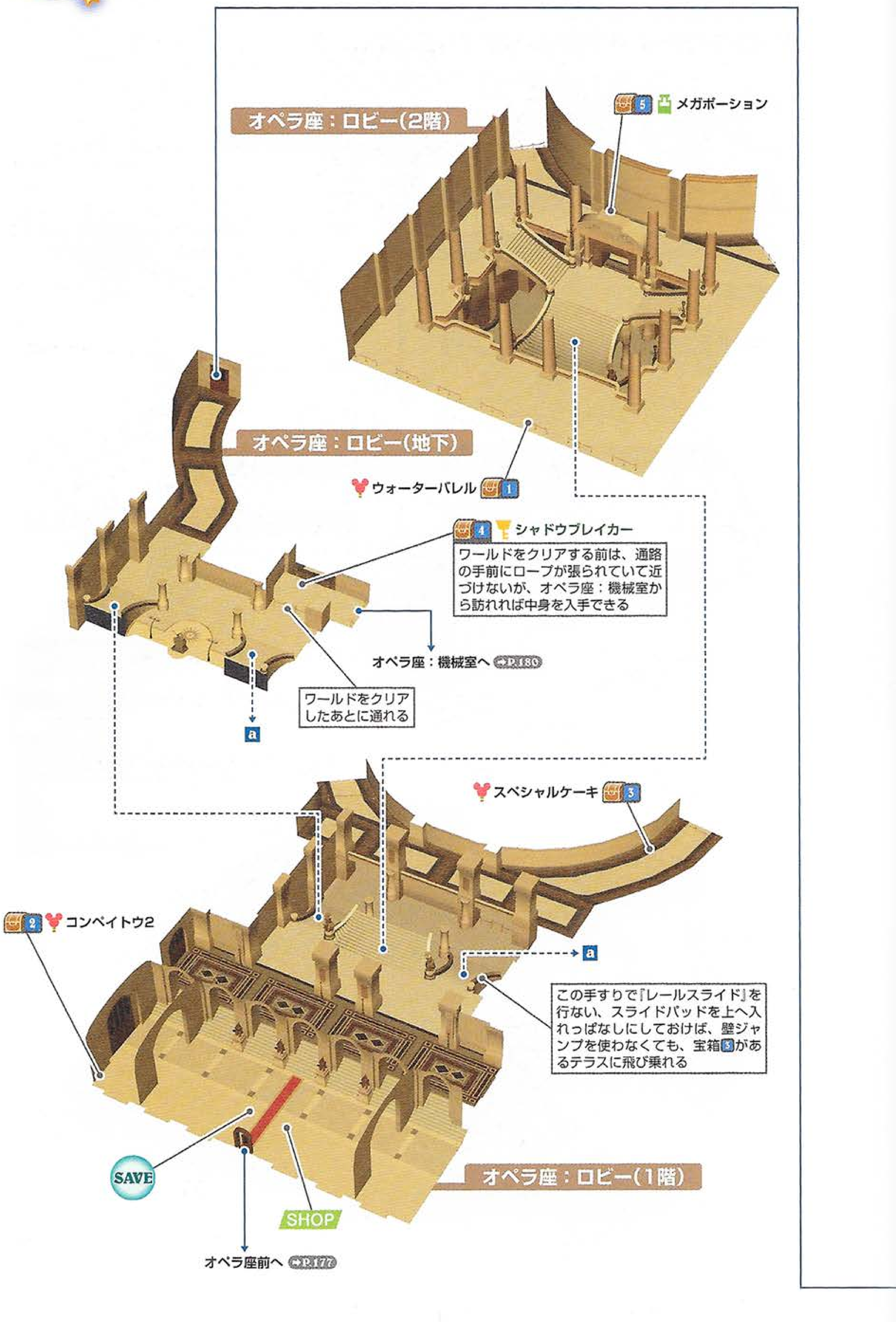


フリーフロー アクションポイント

街灯
ポールスピン

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)


オペラ座：ロビー(2階)
5 メガポーション
オペラ座：ロビー(地下)
ウォーターバレル 1
4 シャドウブレイカー
ワールドをクリアする前は、通路の手前にロープが張られていて近づけないが、オペラ座：機械室から訪れれば中身を入手できる
オペラ座：機械室へ ➡P.180
ワールドをクリアしたあとに通れる
a
スペシャルケーキ 3
2 コンペイトウ2
a
この手すりで『レールスライド』を行ない、スライドパッドを上へ入れっぱなしにしておけば、壁ジャンプを使わなくても、宝箱3があるテラスに飛び乗れる
SAVE
SHOP
オペラ座：ロビー(1階)
オペラ座前へ ➡P.177

フリーフローアクションポイント

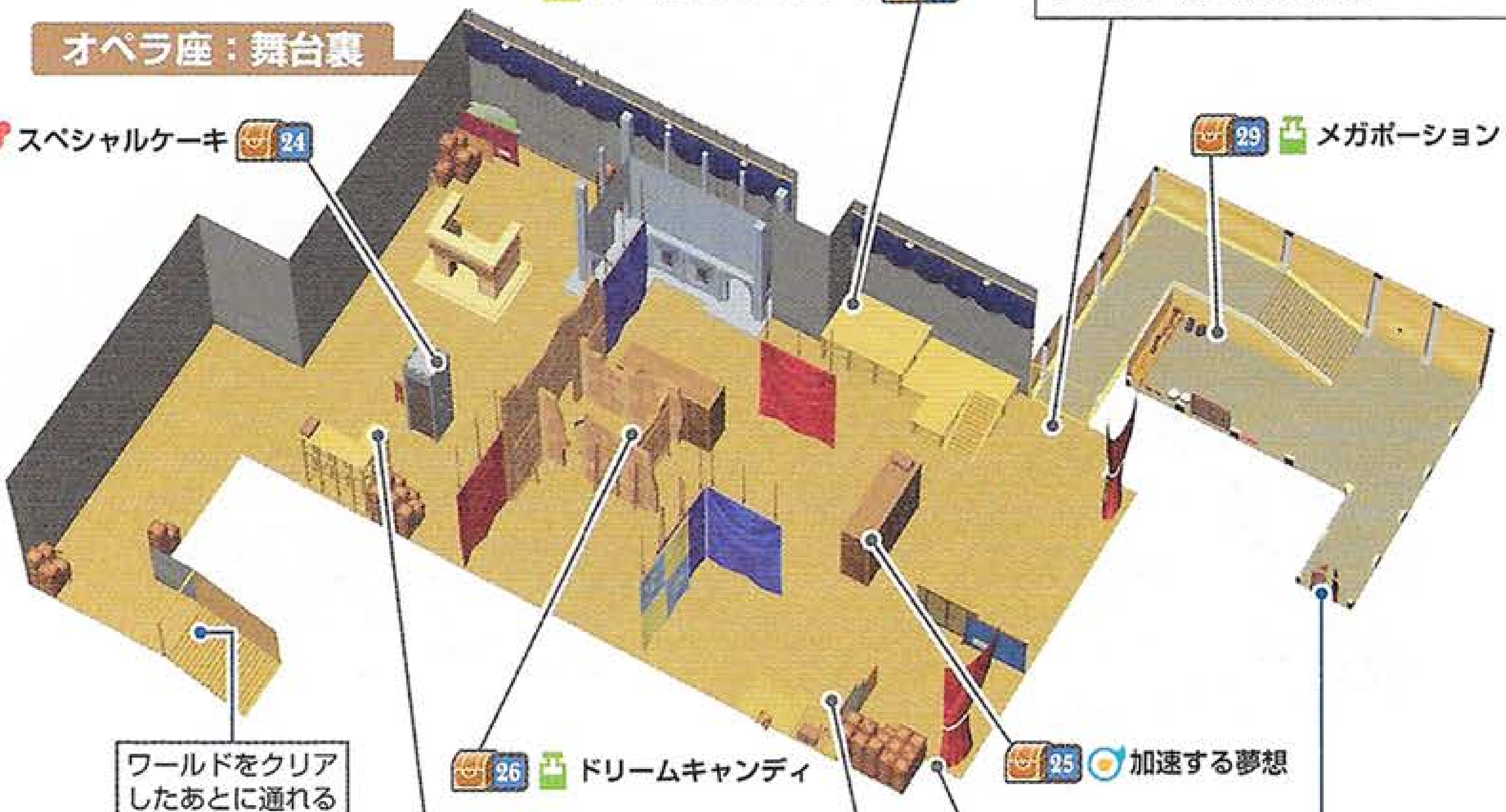
手すり	鉄の棒	ピアノ
レールスライド	ポールスピン	スーパージャンプ



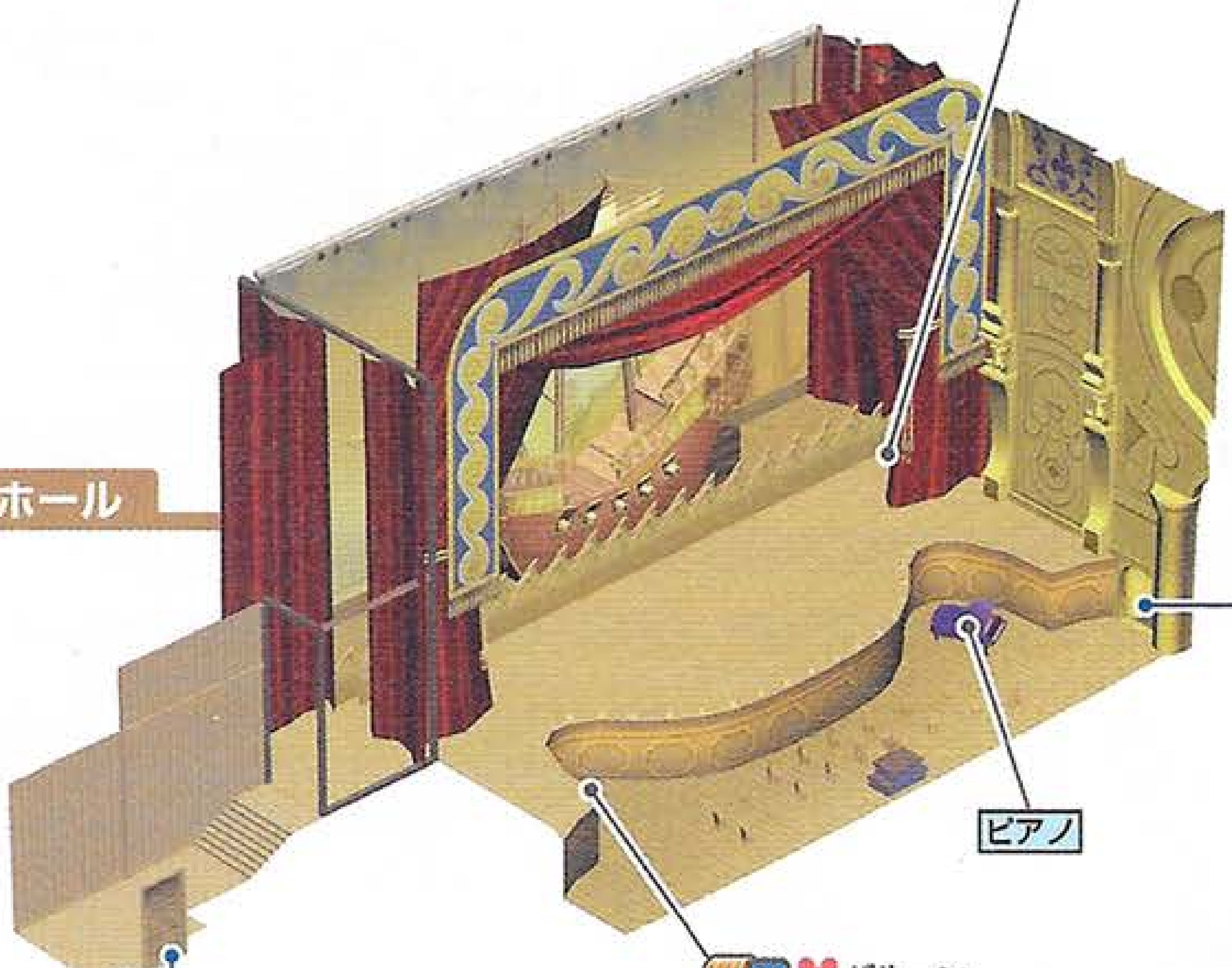


手順1　ミニーを助けてビーグル・ボーイズを追う

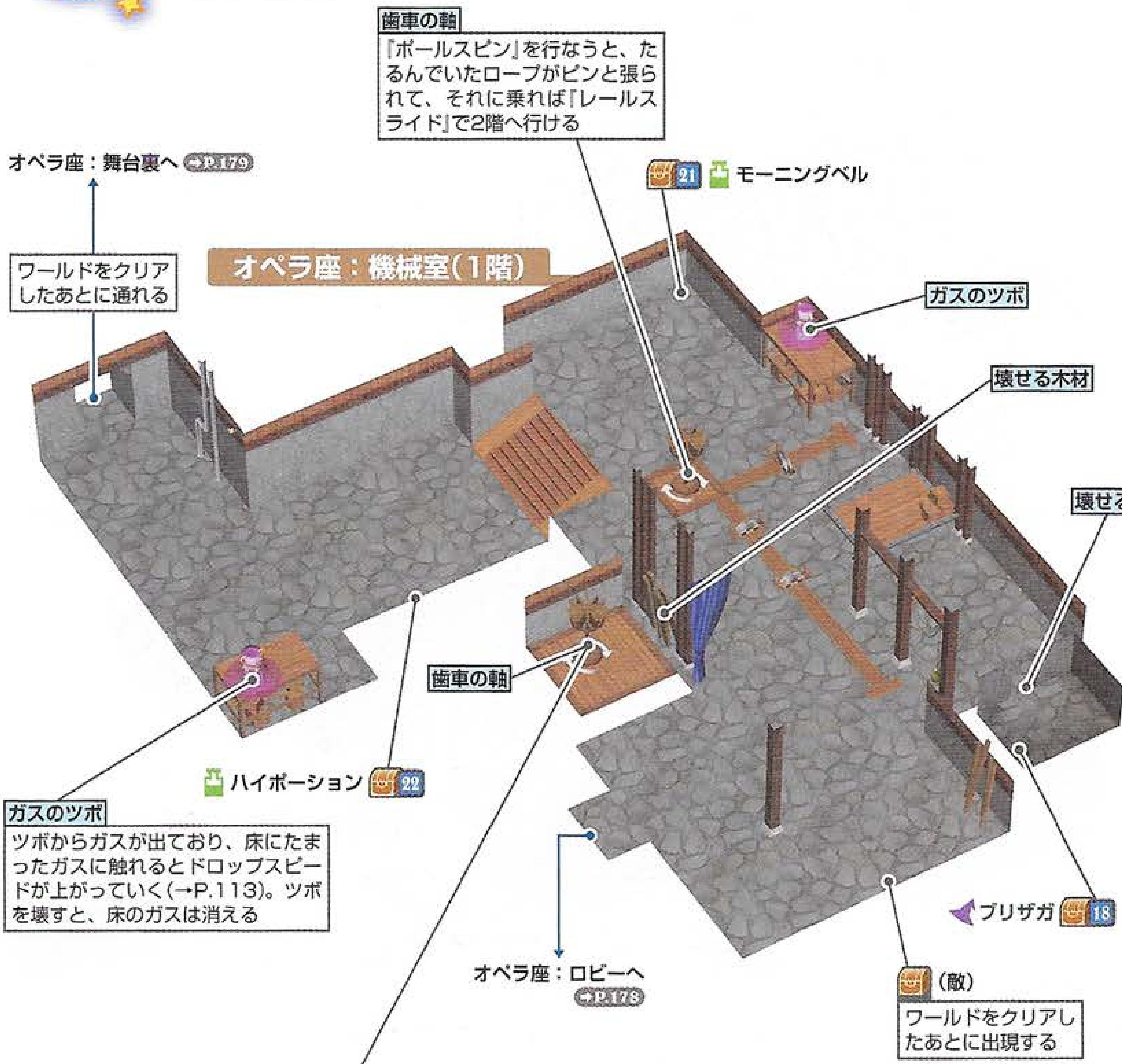
ここまで進むと、自動的にオペラ座：機械室へ移動して、ビーグル・ボーイズの3人を捜すことになる。彼らは、オペラ座：機械室とオペラ座：バックヤードに隠れているので、見つけ出して倒そう（3人のうち誰から倒してもいい）。全員倒せば舞台装置が手に入り、そのままオペラ座：舞台裏へもどってアナモグラーとのバトルになるのだ。



手順5　アナモグラーと戦う（→P.384）



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



手順2
- 歯車の軸を回転させる
- ビーグル・ボーイズのひとりと戦う(→P.382)

歯車の軸で『ポールスピン』を行なうと、ビーグル・ボーイズのひとりが乗ったリフトが天井から降りてくる。さらに、2階にある垂れ幕が上がって、通路が通れるようになるので、ビーグル・ボーイズのひとりを倒したあと、オペラ座：バックヤードへ向かおう。



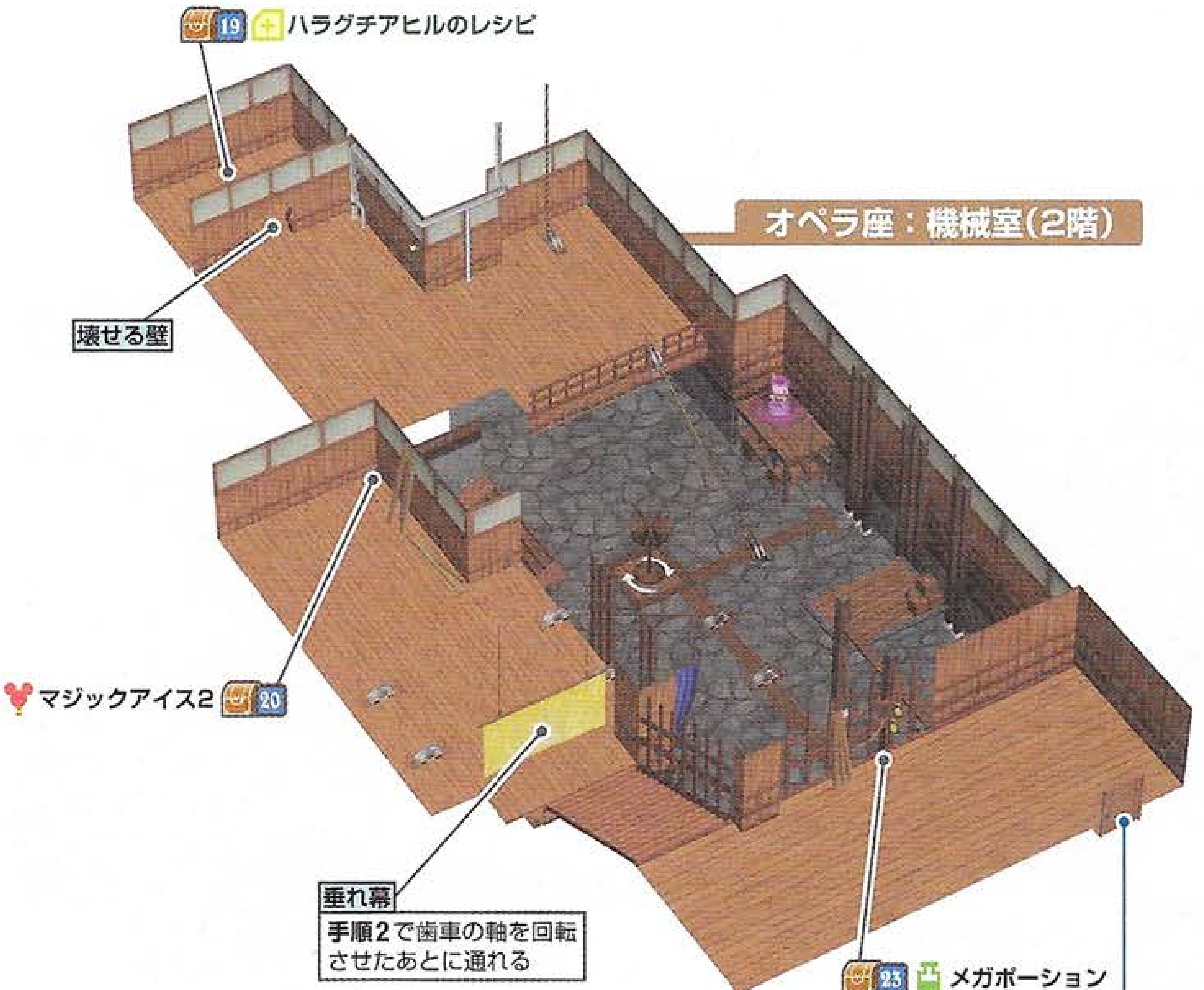
←ほかの敵をすべて倒してから、ビーグル・ボーイズと戦うといい。

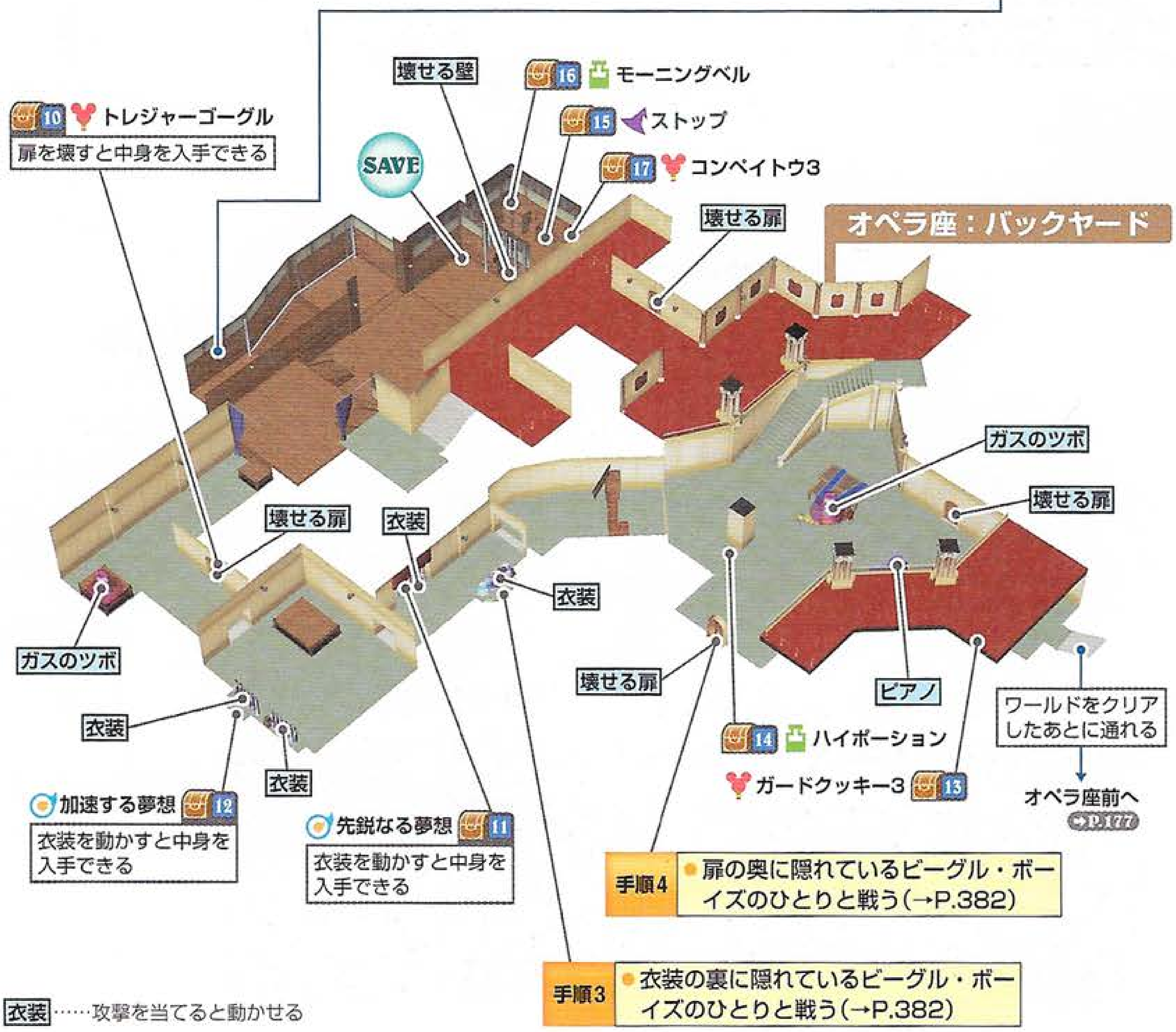
フリーフローアクションポイント

歯車の軸	ロープ	手すり	ピアノ
ポールスピン	レールスライド	レールスライド	スーパージャンプ







衣装……攻撃を当てると動かせる

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

シンフォニー・オブ・ソーサリー

SYMPHONY OF SORCERY





不思議な塔にある楽譜のなかに広がっている世界。『魔法使いの弟子』『はげ山の一夜』といったクラシック音楽が題材の映画『ファンタジア』がモチーフとなっており、白い雲の上の道や、大きな月が見える森などがある。



登場キャラクター



ミッキー

Side：ソラ
Side：リク

登場作品 ファンタジア～魔法使いの弟子（1940年）

イェン・シッドの弟子になって修行をしていたころのミッキー。師匠が留守のあいだに魔法を使い、意図せずにドリームイーターを呼び寄せてしまった。その結果、楽譜のなかに取りついた魔物によって闇に捕らえられ、悪夢から目覚めることができずにいる。



⬆水くみの仕事をサボり、師匠の帽子をかぶって魔法を使ったせいで、トラブルを引き起こしてしまった。

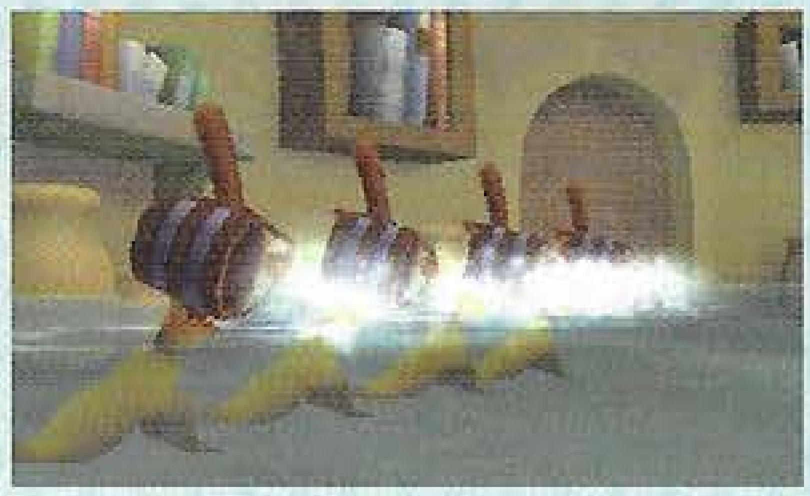


ホウキ

Side：リク

登場作品 ファンタジア～魔法使いの弟子(1940年)

ミッキーが使った魔法によって動くようになったホウキ。両手にふたつのオケを持ち、ミッキーのかわりに水くみの仕事を行なう。



⬅ミッキーが居眠りしているあいだも水くみをつづけ、塔のなかを水びたしにしてしまった。

チェルナボーグ

Side：リク

登場作品 ファンタジア～はげ山の一夜(1940年)

はげ山の山頂に現れた、大きな翼を持つ漆黒の魔人。亡霊や魔物を呼び出し、炎をあやつって大さわぎするが、夜明けとともに姿を消す。





⬆はげ山から動かず、炎の球を放って攻撃したり、悪霊の群れを呼び出したりする。

悪霊

Side：リク

登場作品 ファンタジア～はげ山の一夜(1940年)

チェルナボーグによって、まがまがしい世界から呼び出された亡霊。不気味に光る目と手が見えるだけで実体はなく、空中を飛びまわる。





➡Side：リクのチェルナボーグとの戦いで登場。黒い悪霊と青い悪霊の2種類がいる。

ザ・グリッド
プランソスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ダイブモード指南

Aランクでもらえるもの　加速する夢想

時間内にプライズを900ポイント獲得しよう

Side：ソラ

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'15"00以内	×1000
1'15"01～1'30"00	×500
1'30"01～2'00"00	×100
2'00"01～2'45"00	×50
2'45"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
1000000以上	A GOLD DIVER
415000～999999	B SILVER DIVER
414999以下	C BRONZE DIVER

1分25秒以内に900ポイント獲得すればクリアできる。3の場所では、無理にダイブプライズを取ると楽譜にぶつかる恐れがあるので、かわすことを優先したほうが無難だ。6の場所でトンネルを抜けるときは、最初の輪を通るのと同時に、トンネルがつづく方向へスライドパッドを入力するといい。



⬅白い花とタンポポは、壊すとプライズが出現する。

高いスコアを獲得するための進みかた



⬅画面中央で『ダイブアタック』をくり返し、敵を倒しつつすばやく進もう。



⬅画面の右下→左上の順に、赤い輪のなかにあるダイブプライズ(大)を取る。



⬅9枚の楽譜が移動している場所では、画面右下を進むと楽譜にぶつかりにくい。



⬅数多く現れる敵は、『ダイブアタック』や『レーザースピン』で倒せばOK。



⬅円形に並んだ花が2回出現。近づくと小さな花が動くので、スキ間を通過する。



⬅赤い輪が連続で並ぶトンネルをくぐり抜けて、ダイブプライズ(大)を取ろう。

Side：リク

時間内に敵を30体倒せ!

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'25"00以内	×1000
1'25"01〜1'40"00	×500
1'40"01〜2'10"00	×100
2'10"01〜2'55"00	×50
2'55"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
800000以上	A GOLD DIVER
340000〜799999	B SILVER DIVER
339999以下	C BRONZE DIVER

クリア条件を満たすには、『メガフレア』や『レーザースピン』などを使い、1分20秒以内に敵を30体倒せばいい。そのうえで、『ダイブアタック』をくり返してすばやく進めば、比較的ラクにAランクを獲得できるはずだ。スコアを少しでも高くしたいなら、雪の結晶を壊してダイブプライズ(小)も取ろう。



←4の中央にいる敵は、引きつけてから攻撃する。

高いスコアを獲得するための進みかた



←まずは『ダイブアタック』や『レーザースピン』で、敵を倒しながら進んでいく。



←マジックプライズを取り、敵が現れたら『メガフレア』を1回だけ使って倒す。



←3つのクモの巣を、左下→右上→左下へとかわしたのち、楽譜のスキ間を通過。



←『ダイブアタック』を使い、3体の敵を倒したあとに中央にいる敵も倒そう。



←敵が6体出現したら少し待ち、さらに6体現れてから『メガフレア』で一掃。

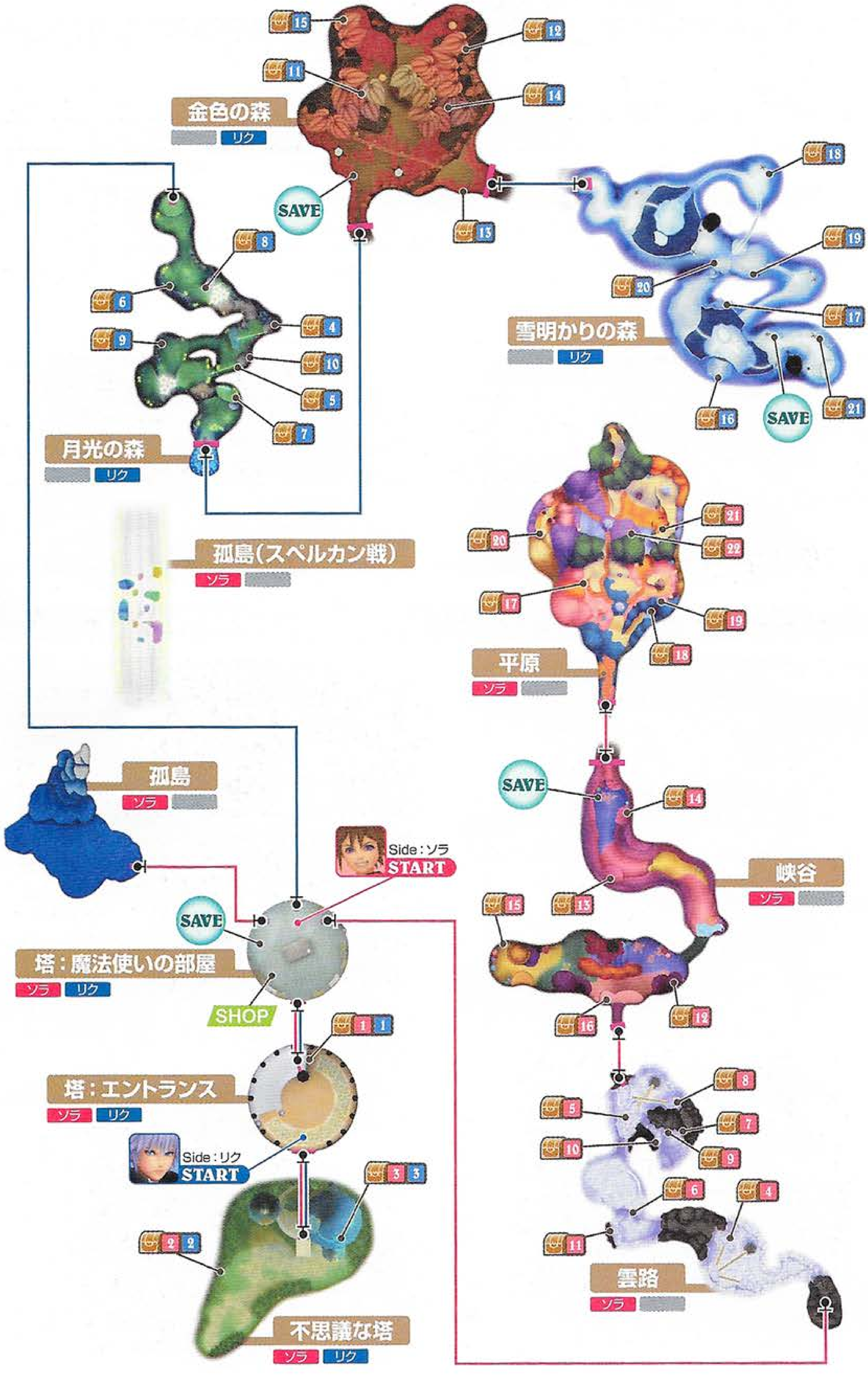


←マジックプライズを取り、敵や雪の結晶を『メガフレア』で攻撃するといい。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

シンフォニー・オブ・ソーサリー 全体図

BATTLE LV 34（ワールドクリア後は36）



出現する敵

ガンミフクロウ / アイスペンギン / イダテンキリン / ハサミクワガタ / ハンサムペガサス / オバケゴースト / エレキユニコーン / リュウドラゴン / タマシープ / ヤギホーン / デンデンカルゴ / ★ギョライギョ / ★タツホース / ホネフィッシュ / カエルシェフ / クマパンダー / ネコキャット / カエルおうじ / ワルフラワー / ツノカブト / カエルソルジャー / アシカジャグラー

▶イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率

ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
ビギナー	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	37.5%	0%
スタンダード、プラウド	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	11.1%	33.4%	11.1%
クリティカル	9.0%	9.0%	9.0%	9.0%	9.0%	27.5%	27.5%

Side:ソラ 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 ドリームキャンディ	2 レジストチョコ3	3 エリクサー	4 グライド	5 猛る夢想
6 マジックアイス3	7 メガポーション	8 レインボウウインド	9 ペイントガン・白×10	10 エリクサー
11 トレジャーゴーグル	12 トルネド	13 スペシャルケーキ	14 猛る夢想	15 マジックアイス3
16 メガポーション	17 レジストチョコ3	18 大いなる夢想	19 エレキユニコーンのレシピ	20 トリプルプラズマ
21 オールキュア	22 メガポーション			

Side:リク 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 ウォーターバレル	2 スペシャルケーキ	3 ドリームキャンディ	4 ゼログラビガン	5 コンペイトウ3
6 ガードクッキー3	7 ペイントガン・緑×10	8 メガポーション	9 モーニングベル	10 猛る空想
11 エリクサー	12 猛る夢想	13 メガポーション	14 ペイントガン・赤×10	15 リュウドラゴンのレシピ
16 アイスバラージュ	17 トレジャーゴーグル	18 レジストチョコ3	19 マジックアイス3	20 共鳴する空想
21 コンペイトウ3				

リアリティシフト

ファンタズミック

属性	なし
威力倍率	3.0

発動するとクラシック曲の一節が流れ、それに合わせて下画面に音符が表示されていく。音符は青と赤の2種類あり、右の写真のようにタッチやスライドを行なえば、リズムを奏でることが可能。曲に合わせて正しいリズムを奏でた場合は「GOOD！」に、タッチやスライドのタイミングが悪かった場合は「BAD」になる。曲が最後まで終わると、獲得した「GOOD！」の数に応じて1～4発の花火が上がり、花火の爆風によって周囲の敵にダメージを与えられるのだ。

青い音符



⬅音符の周囲に輪が表示され、だんだん小さくなっていく。輪が音符と重なる直前に、音符にタッチしよう。

赤い音符

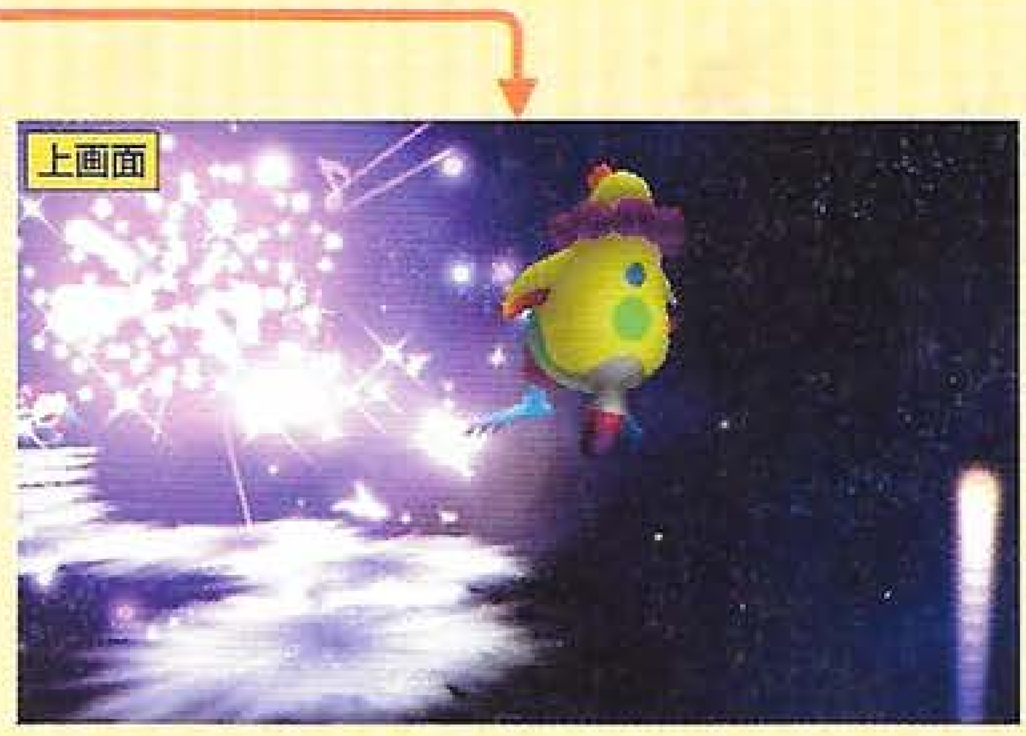


⬅音符が五線譜の端から端へ動くので、音符にタッチしたあと、そのまま動きに合わせてスライドする。

『ファンタズミック』の流れ



⬆青い音符と赤い音符が表示されるので、タッチやスライドをしてリズムを奏でる。

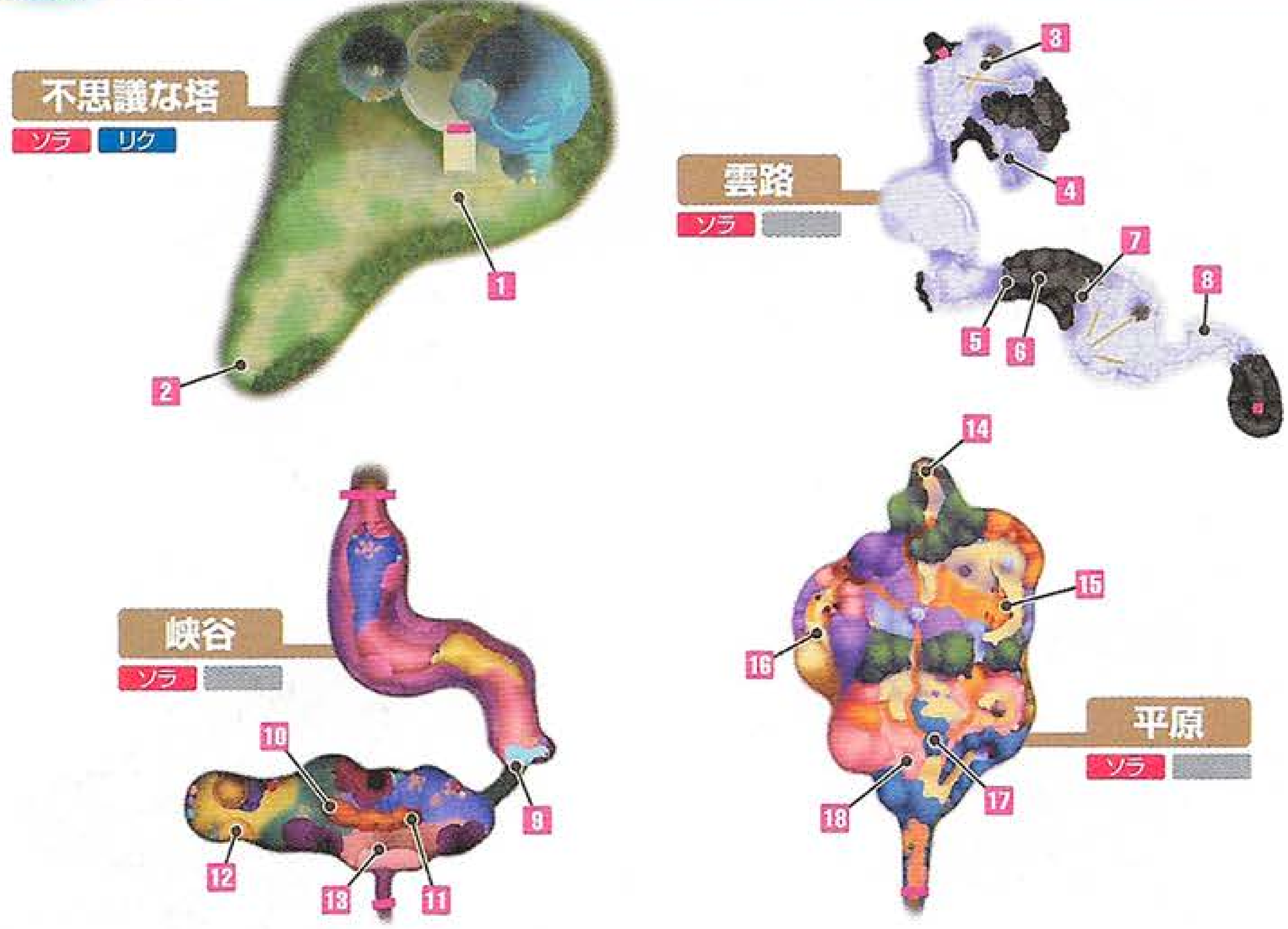


⬅1～4発の花火が上がって敵を攻撃。「GOOD！」の数が多いほど、花火の数も増える。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

シンフォニー・オブ・ソーサリー リンクポータルデータ



Side:ソラ 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

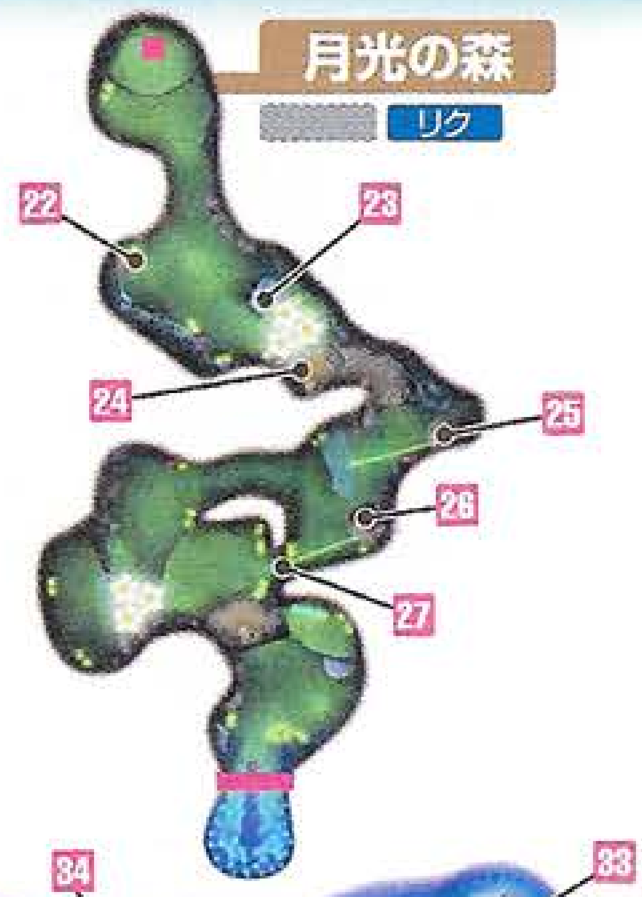
種類	場所	バトルランク	DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
			クリア時に得られるもの			
配置タイプ1	Message	★×3 空を駆け抜ける者が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵	ハンサムペガサス		
スペシャル1	6	4	55	加速する夢想、冷徹なる夢想、凶暴な夢想(※1)	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	2	4	25	不思議な空想、冷徹なる夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
バトル	15	4	25	不思議な空想、冷徹なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
フレンド	13	5	—	—	—	—
配置タイプ2	Message	★×3 天空を統べる者が出現中!?	スペシャルポータルで現れるレア敵	リュウドラゴン		
スペシャル2	1	4	55	冷徹なる夢想、猛る夢想、凶暴な夢想	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	4	4	25	冷徹なる空想、冷徹なる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	10	4	25	加速する空想、加速する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	ガードクッキー2、ガードクッキー3
フレンド	17	5	—	—	—	—
配置タイプ3	Message	★×3 化けた食いしん坊が現れた！	スペシャルポータルで現れるレア敵	オバケゴースト		
スペシャル3	9	4	55	猛る夢想、加速する夢想、凶暴な夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	2	4	25	不思議な空想、冷徹なる夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
バトル	15	4	25	不思議な空想、冷徹なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
フレンド	8	5	—	—	—	—
配置タイプ4(※2)	Message	★×3 天空を統べる者が出現中!?	スペシャルポータルで現れるレア敵	リュウドラゴン		
スペシャル4	20	4	65	凶暴な夢想、先鋭なる夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	トレジャーゴーグル
バトル	1	4	25	猛る空想、猛る夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	5	4	25	羽ばたける空想、加速する夢想	ガードを3回成功させろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	12	4	25	共鳴する空想、冷徹なる夢想	Ⓧを使うな！	ガードクッキー2、ガードクッキー3
フレンド	18	5	—	—	—	—
配置タイプ5(※2)	Message	★×3 空を駆け抜ける者が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵	ハンサムペガサス		
スペシャル5	14	4	65	凶暴な夢想、先鋭なる夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	1	4	25	猛る空想、猛る夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	12	4	25	共鳴する空想、冷徹なる夢想	Ⓧを使うな！	ガードクッキー2、ガードクッキー3
バトル	21	4	25	猛る空想、猛る夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス2、マジックアイス3
フレンド	7	5	—	—	—	—
配置タイプ6(※3)	Message	★×3 空を駆け抜ける者が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵	ハンサムペガサス、リュウドラゴン		
スペシャル6	3	5	90	暴走の夢想	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	2	4	25	猛る空想、猛る夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	16	4	25	羽ばたける空想、加速する夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
バトル	19	4	25	猛る空想、猛る夢想	フリーフローアタックを3回成功！	ガードクッキー2、ガードクッキー3
フレンド	11	5	—	—	—	—

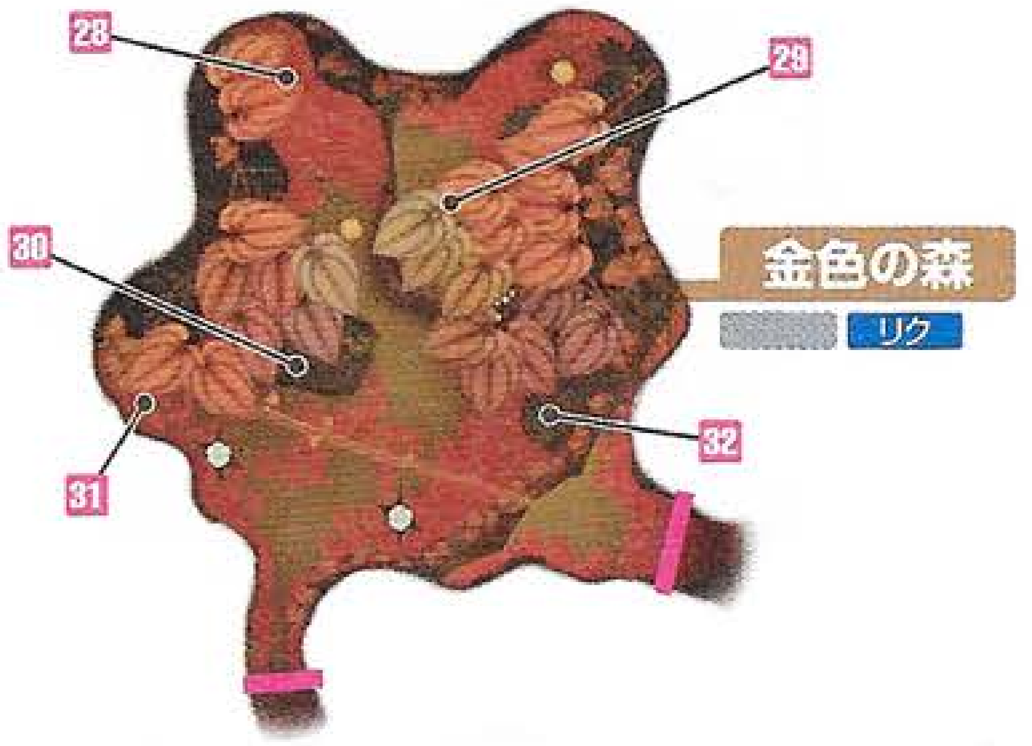
※1……クリアプライズとは別にハンサムペガサスのレシピを入手可能
※2……Side：ソラでシンフォニー・オブ・ソーサリーをクリアするまでは選ばれない
※3……Side：ソラのシンフォニー・オブ・ソーサリーでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

フレンドポータルで出現するスピリットの候補











Side：リク 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1				Message ★×3 天空を統べる者が出現中!?	スペシャルポータルで現れるレア敵	リュウドラゴン
スペシャル1	1	4	55	加速する夢想、冷徹なる夢想、猛る夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	26	4	25	加速する空想、加速する夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス2、マジックアイス3
バトル	37	4	25	羽ばたける空想、加速する夢想	ガードを3回成功させろ！	ガードクッキー2、ガードクッキー3
フレンド	31	5	—	——	——	——
配置タイプ2				Message ★×3 化けた食いしん坊が現れた！	スペシャルポータルで現れるレア敵	オバケゴースト
スペシャル2	25	4	55	加速する夢想、冷徹なる夢想、猛る夢想(※4)	Ⓧを使うな！	トレジャーゴーグル
バトル	2	4	25	不思議な空想、冷徹なる夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
バトル	30	4	25	共鳴する空想、冷徹なる夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
フレンド	34	5	—	——	——	——
配置タイプ3				Message ★×3 空を駆け抜ける者が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵	ハンサムペガサス
スペシャル3	33	4	55	加速する夢想、冷徹なる夢想、猛る夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	2	4	25	不思議な空想、冷徹なる夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
バトル	30	4	25	共鳴する空想、冷徹なる夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
フレンド	22	5	—	——	——	——
配置タイプ4(※5)				Message ★×3 天空を統べる者が出現中!?	スペシャルポータルで現れるレア敵	リュウドラゴン
スペシャル4	29	4	65	凶暴な夢想、大いなる夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	1	4	25	猛る空想、猛る夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	27	4	25	猛る空想、猛る夢想	20秒以内に倒せ！	レジストチョコ2、レジストチョコ3
フレンド	36	5	—	——	——	——
配置タイプ5(※5)				Message ★×3 空を駆け抜ける者が出現中！	スペシャルポータルで現れるレア敵	ハンサムペガサス
スペシャル5	24	4	65	凶暴な夢想、大いなる夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	トレジャーゴーグル
バトル	1	4	25	猛る空想、猛る夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	35	4	25	冷徹なる空想、冷徹なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	マジックアイス2、マジックアイス3
フレンド	32	5	—	——	——	——
配置タイプ6(※6)				Message ★×3 天空を統べる者が出現中!?	スペシャルポータルで現れるレア敵	リュウドラゴン、ハンサムペガサス
スペシャル6	38	5	90	輝ける夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	2	4	25	猛る空想、猛る夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ2、コンペイトウ3
バトル	28	4	25	共鳴する空想、冷徹なる夢想	20秒以内に倒せ！	マジックアイス2、マジックアイス3
フレンド	23	5	—	——	——	——

※4……クリアプライズとは別にオバケゴーストのレシピを入手可能
※5……Side：リクでシンフォニー・オブ・ソーサリーをクリアするまでは選ばれない
※6……Side：リクのシンフォニー・オブ・ソーサリーでスペシャルポータル1～5をすべてクリアするまでは選ばれない

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

Side：ソラ

シンフォニー・オブ・ソーサリー 攻略ガイド

不思議な塔に置かれた楽譜に入り、そのなかに広がる世界を探索する。リアリティシフトを行なわないと通れない場所も多いので、入力を成功させて正しいリズムを奏でよう(→P.187)。

攻略手順チャート

スタート

手順1 塔：魔法使いの部屋 下記参照
- ミッキーから話を聞く
- 回想 魔法使いの弟子

手順2 塔：魔法使いの部屋 下記参照
- 紫色の楽譜を調べて楽譜の世界に入る

手順3 雲路 →P.192
- リアリティシフトを行なって虹の橋を架ける

手順4 雲路 →P.192
- リアリティシフトを行なって虹の橋を架ける

手順5 峡谷 →P.193
- リアリティシフトを行なって上昇気流を止める

手順6 平原 →P.194
- リアリティシフトを行なって雨を止ませる

手順7 平原 →P.194
- リアリティシフトを行なって雨を止ませる

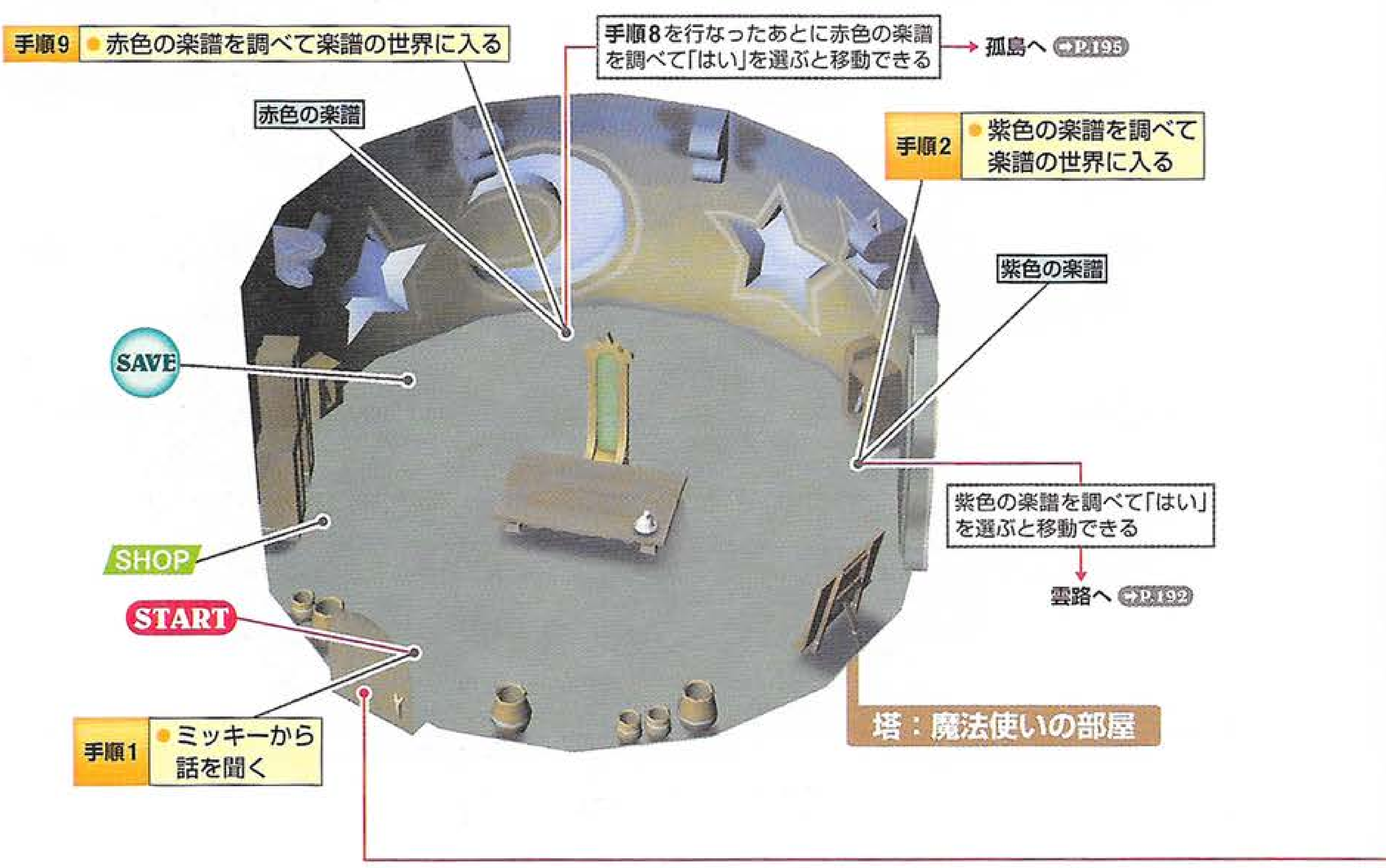
手順8 平原 →P.194
- 音の力を手に入れる
- コマンド ダブルスライド

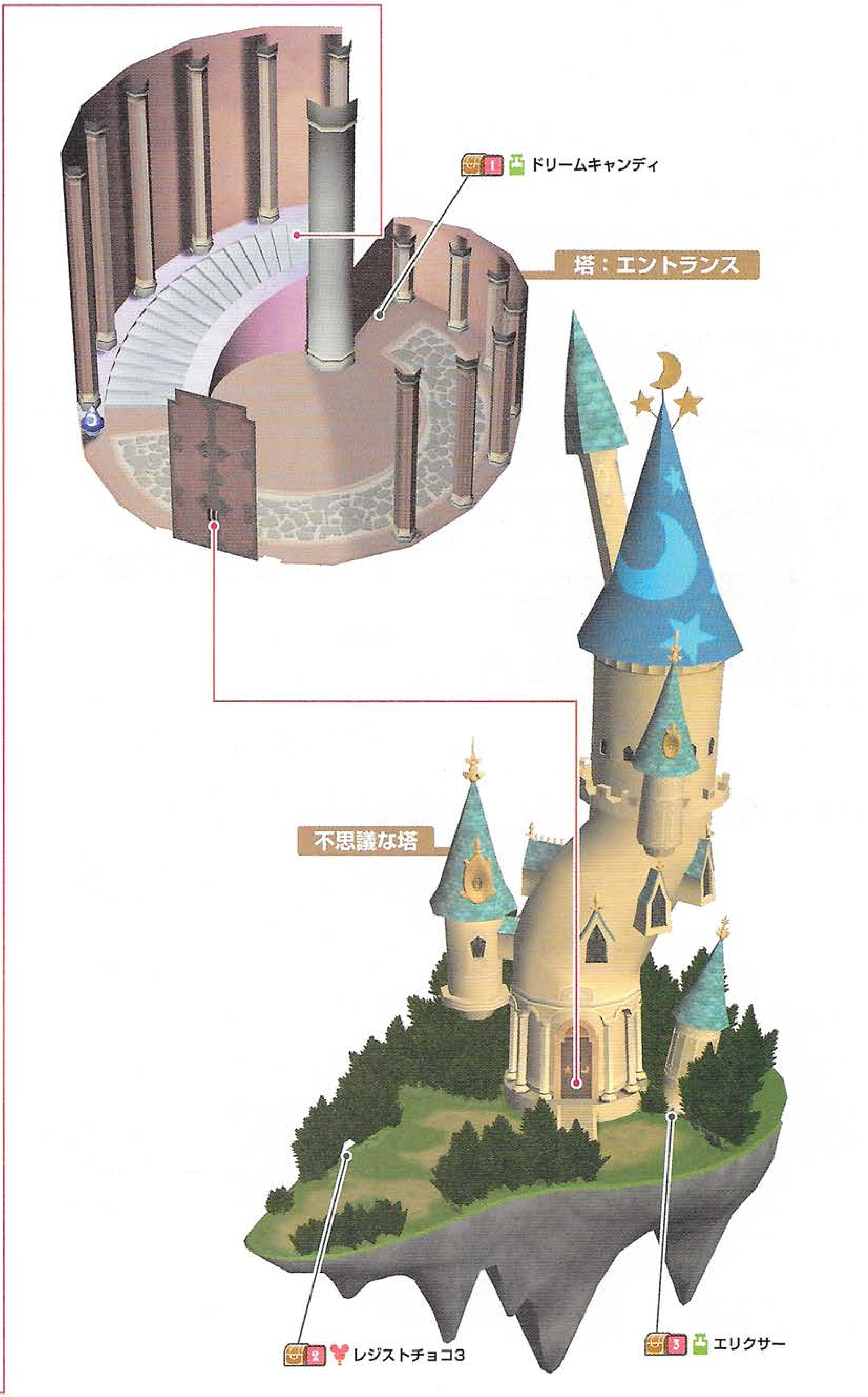
手順9 塔：魔法使いの部屋 下記参照
- 赤色の楽譜を調べて楽譜の世界に入る

手順10 孤島 →P.195
- スペルカンを追いかける

手順11 孤島(スペルカン戦) →P.195
- スペルカンと戦う
- バトル スペルカン(→P.385)
- BONUS 最大HP＋20、ドロップボーナス種類アップ(フリーフローブースト)
- アイテム ファンタジーノーツ

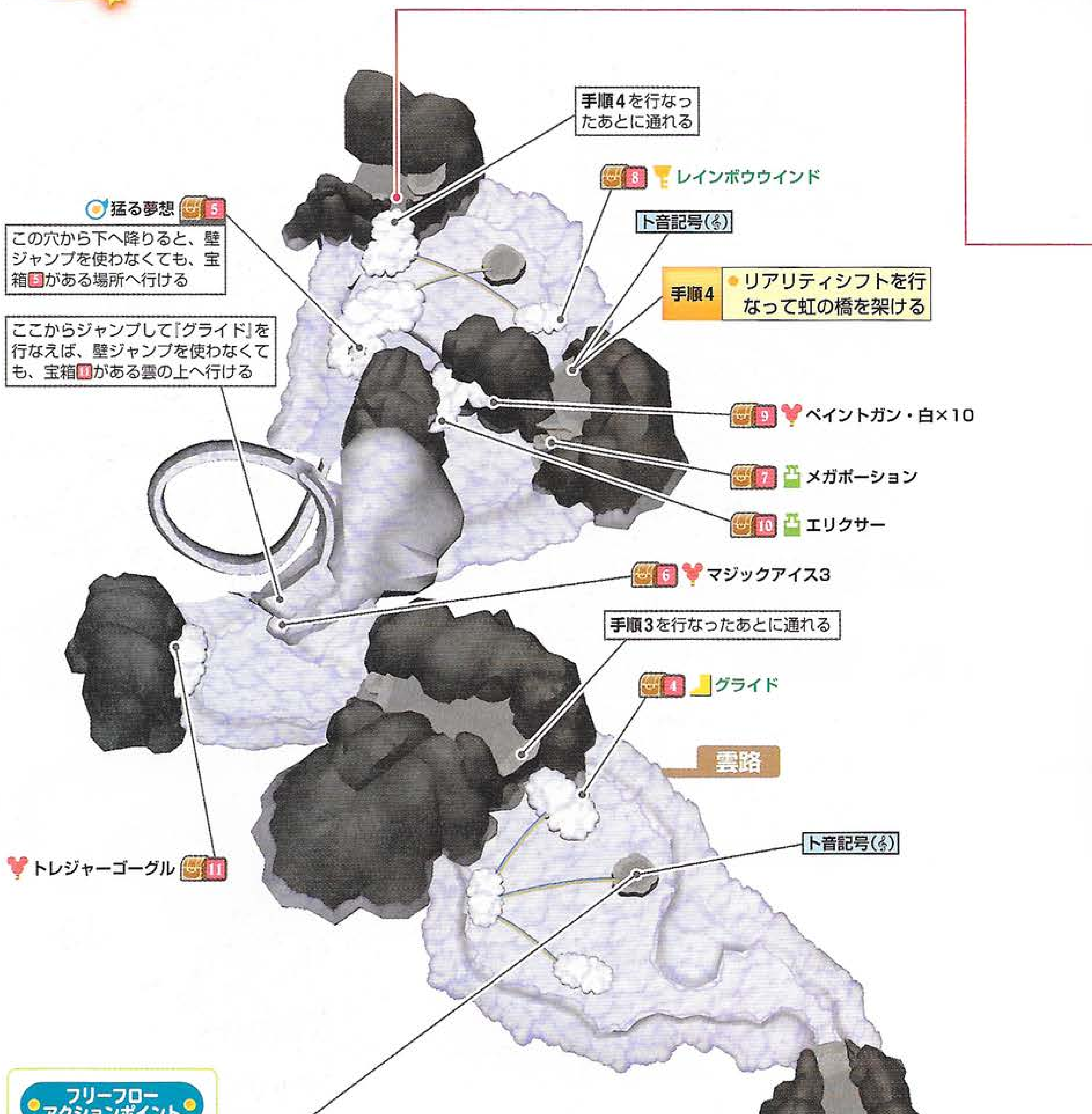
ワールドクリア





INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



フリーフロー アクションポイント

虹の橋
レールスライド



流れる雲
レールスライド



手順3 ●リアリティシフトを行なって虹の橋を架ける

岩の上にはト音記号(𝄞)があり、近づくとリアリティシフトが発動できる。入力に成功して3つ以上の花火を上げれば、雲の足場と虹の橋が現れて、先へ進めるようになるのだ。以降も、いくつかの場所でリアリティシフトを行なうことになるが、ここと同様に3つ以上の花火を上げれば先へ進める。花火が2つ以下だった場合は何度でもやり直せるので、成功するまで挑戦するといい。



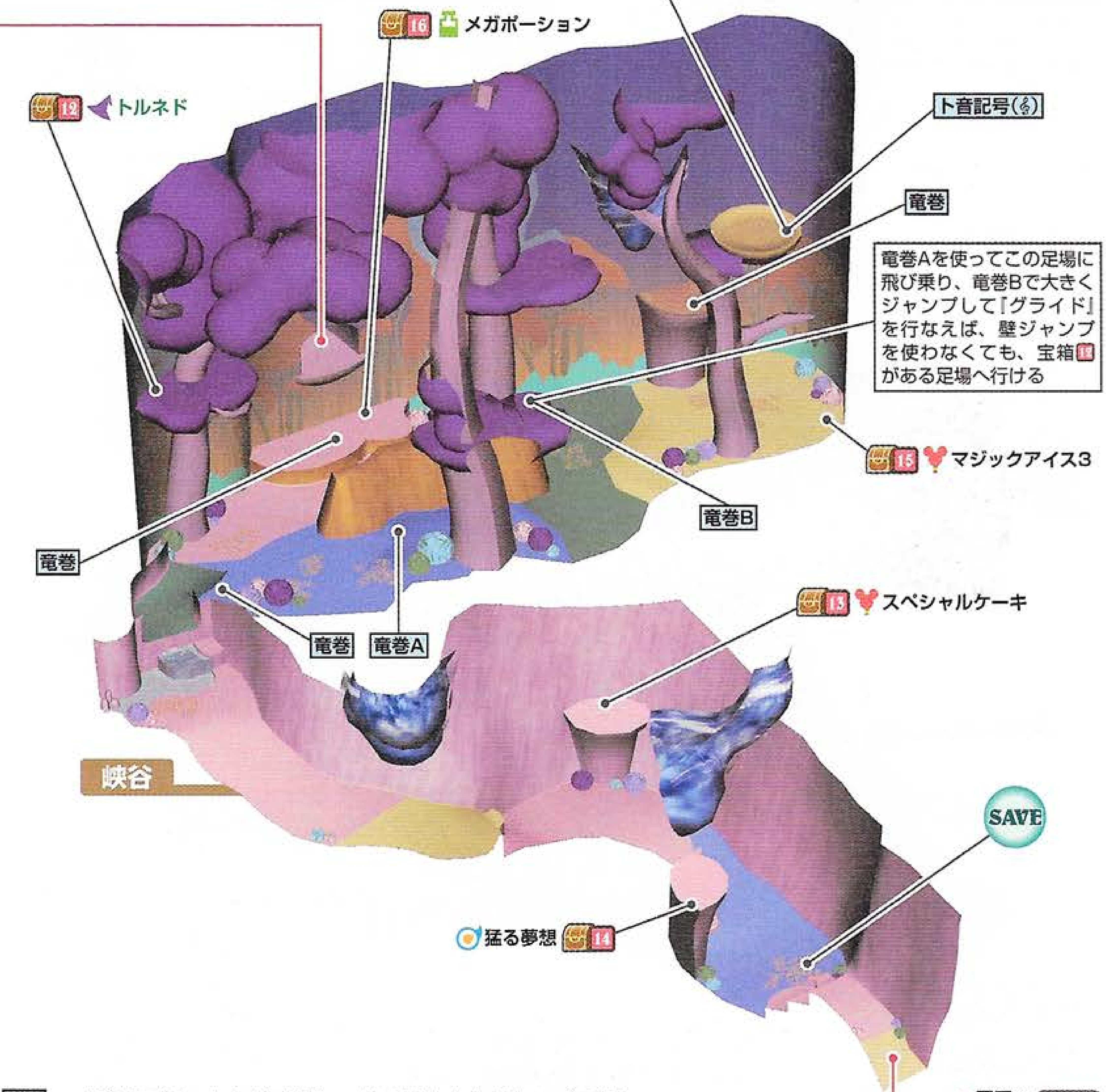
←雲の足場が出現したら、宝箱4から『グライド』を入手しよう。

手順5 ● リアリティシフトを行なって上昇気流を止める

峡谷では、エリア全体に上昇気流が発生していて、足場の外側ではソラの身体が上空へ運ばれる。しかし、ここにあるト音記号に対してリアリティシフトを行ない、3つ以上の花火を上げれば、上昇気流を止めることが可能。上昇気流が止まると、通常と同じように移動できるほか、乗ると大きくジャンプできる竜巻が5ヵ所に出現する。



⬅上昇気流が発生しているときは、先へ進むための横穴に入れない。



竜巻 ……手順5を行なったあとに出現し、上に乗ると大きくジャンプできる

平原へ ➜P.194

マップコラム COLUMN 上空にある青い雷雲には近づかないように

峡谷の上空には、青い雷雲がいくつかある。この雷雲や、そこから伸びる電撃に触れると、サンダー属性のダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：1.0)を受けて落下してしまう。運が悪いと、落下中に連続で雷雲に触れて何度もダメージを受けることがあるため、『グライド』で移動するときなどは注意しよう。



⬅上昇気流を止める前に空中を飛びまわると、うっかり触れる危険性がある。

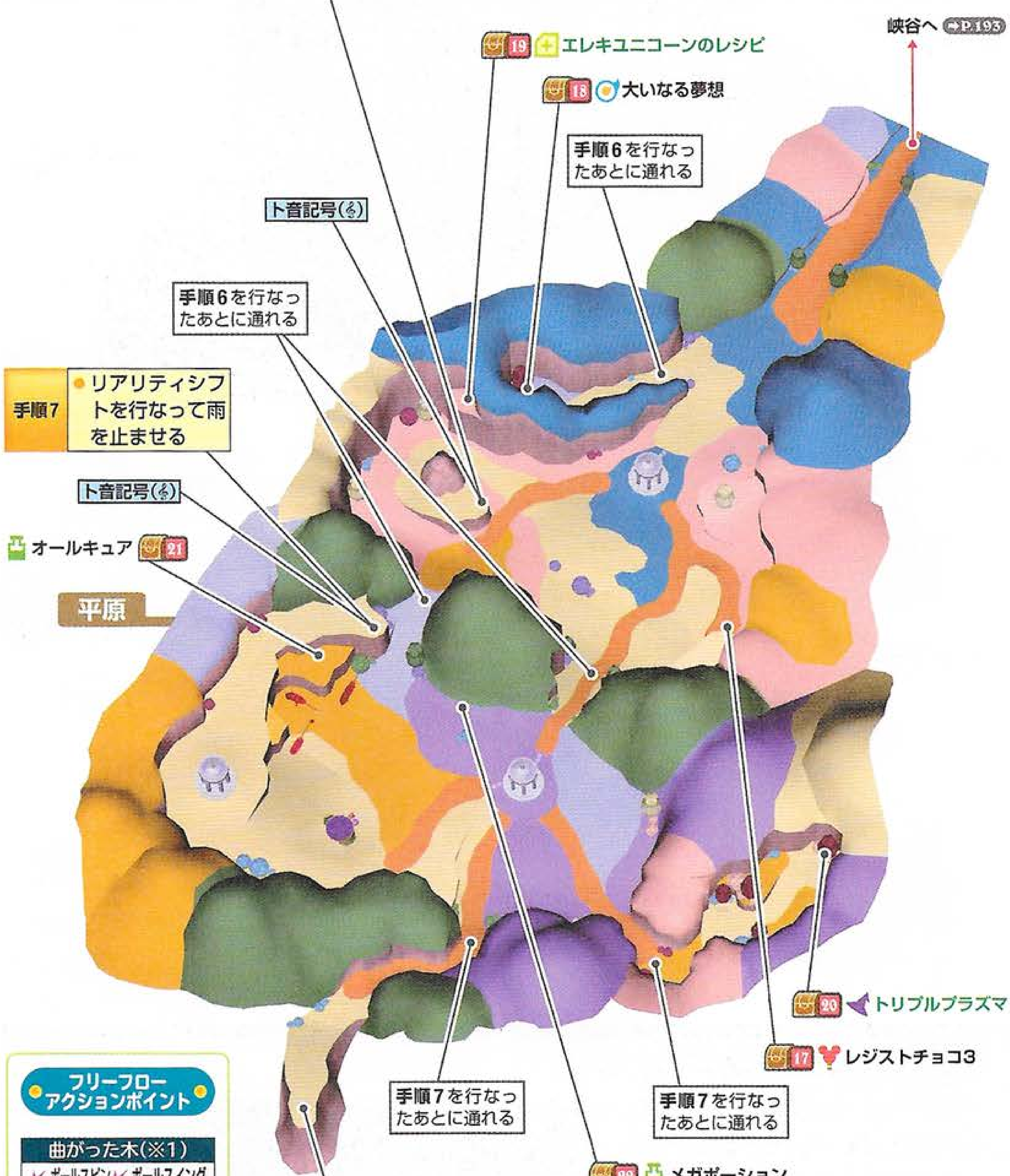
INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

手順6 ●リアリティシフトを行なって雨を止ませる

平原には、広い範囲で雨が降っている。雨のあいだは、向かい風のせいで一部の道を通れないので、高台にあるト音記号に対してリアリティシフトを行ない、3つ以上の花火を上げよう。花火を上げるのに成功すれば、雨と向かい風が止んで、道を進めるようになるのだ。なお、雨が降っているときは雷が落ちることがあり、当たるとサンダー属性のダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：1.0)を受けるので注意。



←先へ進んでいくと、周囲が暗くなって激しい雨が降りはじめる。



フリーフロー アクションポイント

曲がった木(※1)
ポールスピン ポールスイング



手順8 ●音の力を手に入れる

平原の一番奥には音の力があり、近づけば入手することができる。そのあとは、自動的に塔：魔法使いの部屋へもどって、孤島へ行けるようになるのだ。

※1……縦向きの部分につかまったときは『ポールスピン』、横向きの部分につかまったときは『ポールスイング』が行なえる

手順10 ● スペルカンを追いかける

塔：魔法使いの部屋で赤色の楽譜に入って孤島を訪れると、スペルカンとのバトルに突入。逃げる敵を追いかけたのち、色とりどりの岩がある場所で戦うことになる。



⬆光の道を『レールスライド』などで進み、逃げるスペルカンを追う。



COLUMN マップコラム 孤島を探索するには

ワールドをクリアしたあとに塔：魔法使いの部屋から孤島を訪れると、エリア内の探索が行なえる。ここには、バトルポータルやスペシャルポータルが設置されることがあるほか、エンディング後にはシークレットポータルでスペルカンと戦うことが可能だ。



⬅孤島には宝箱がないので、リンクポータルにアクセスしたい場合以外は、訪れなくてもかまわない。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

シンフォニー・オブ・ソーサリー 攻略ガイド

Side：リク

Side：ソラと同じく、塔に置かれた楽譜のなかへ入り、リアリティシフトを行ないつつ先へ進んでいく。最後に待つボス敵とのバトルでは、ダイブモードのように空を飛んで戦う。

攻略手順チャート

スタート

手順1 塔：魔法使いの部屋 →P.197
- ミッキーから話を聞く
- 回想 魔法使いの失敗

手順2 塔：魔法使いの部屋 →P.197
- 青色の楽譜を調べて楽譜の世界に入る

手順3 月光の森 →P.198
- リアリティシフトを行なって花を咲かせる

手順4 月光の森 →P.198
- リアリティシフトを行なって草を動かす

手順5 金色の森 →P.199
- リアリティシフトを行なって木の葉を元気にする

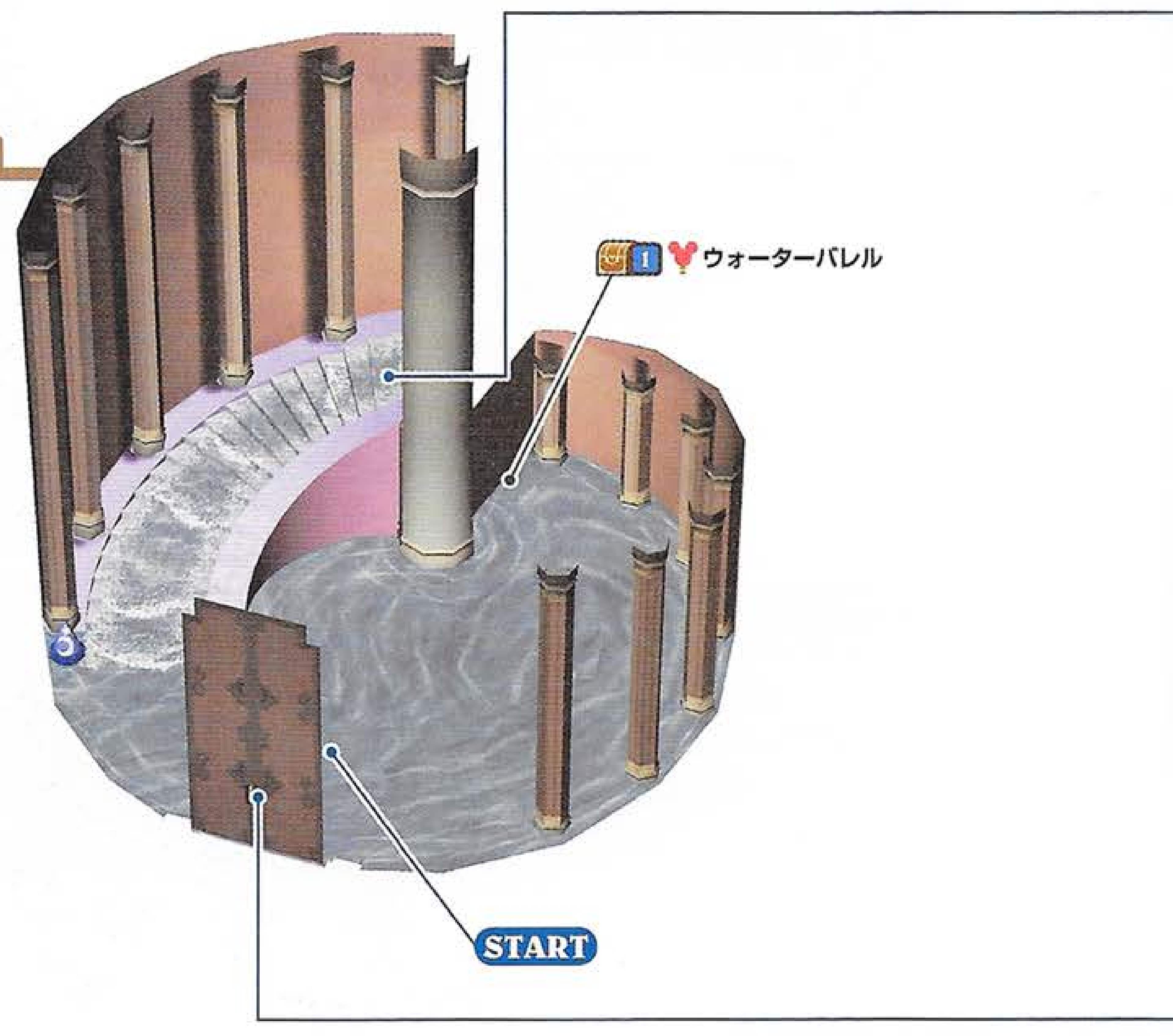
手順6 雪明かりの森 →P.200
- リアリティシフトを行なって島を出現させる

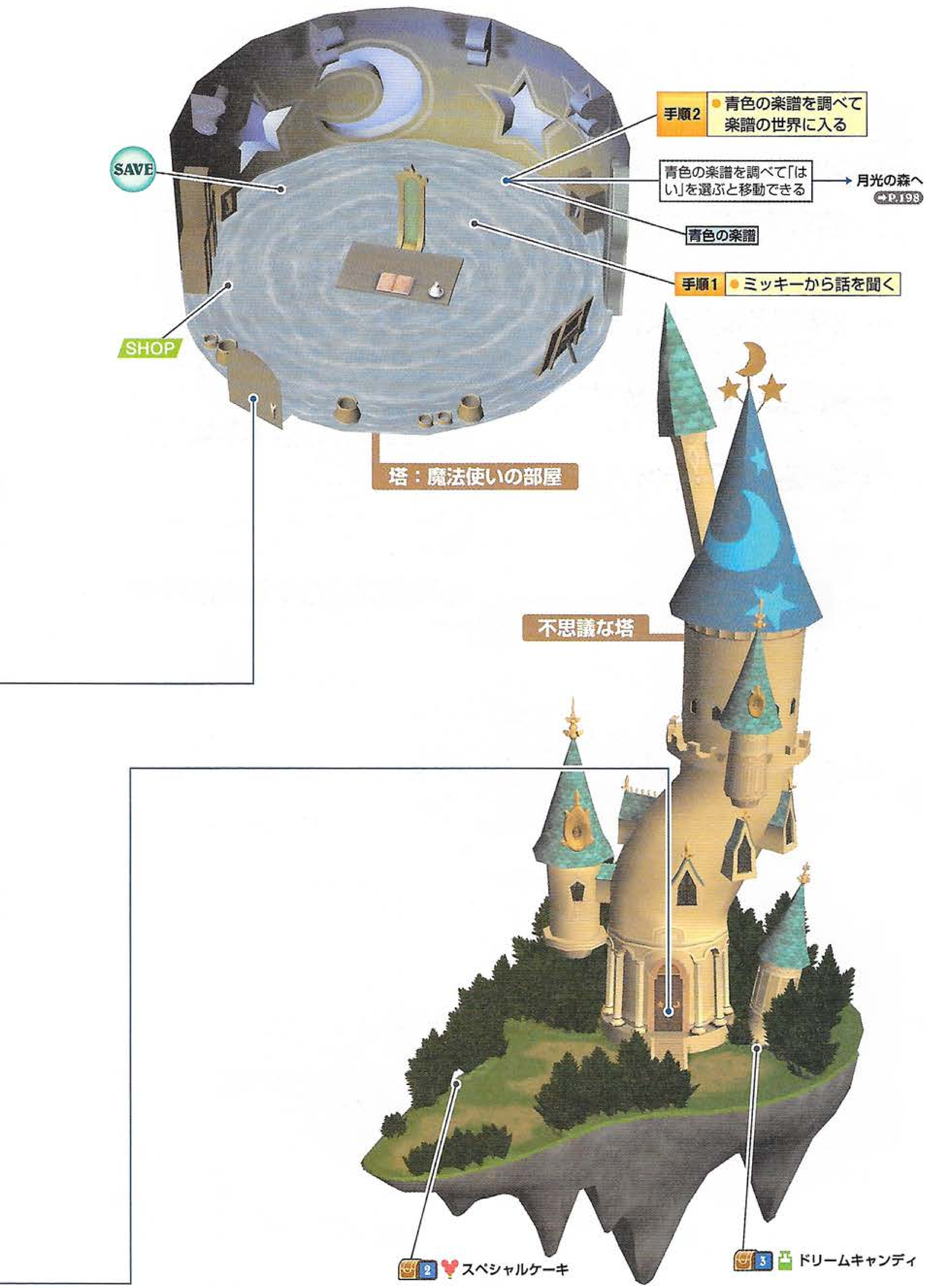
手順7 雪明かりの森 →P.200
- リアリティシフトを行なって島を出現させる

手順8 雪明かりの森 →P.200
- 音の力を手に入れる
- チェルナボーグと戦う
- バトル チェルナボーグ(→P.386)
- BONUS 最大HP+20、デッキコマンド装備数+1
- アイテム ファンタジーノーツ

ワールドクリア

塔：エントランス





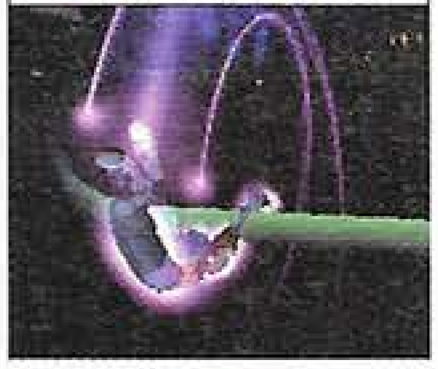
INDEX

ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX

登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

フリーフローアクションポイント

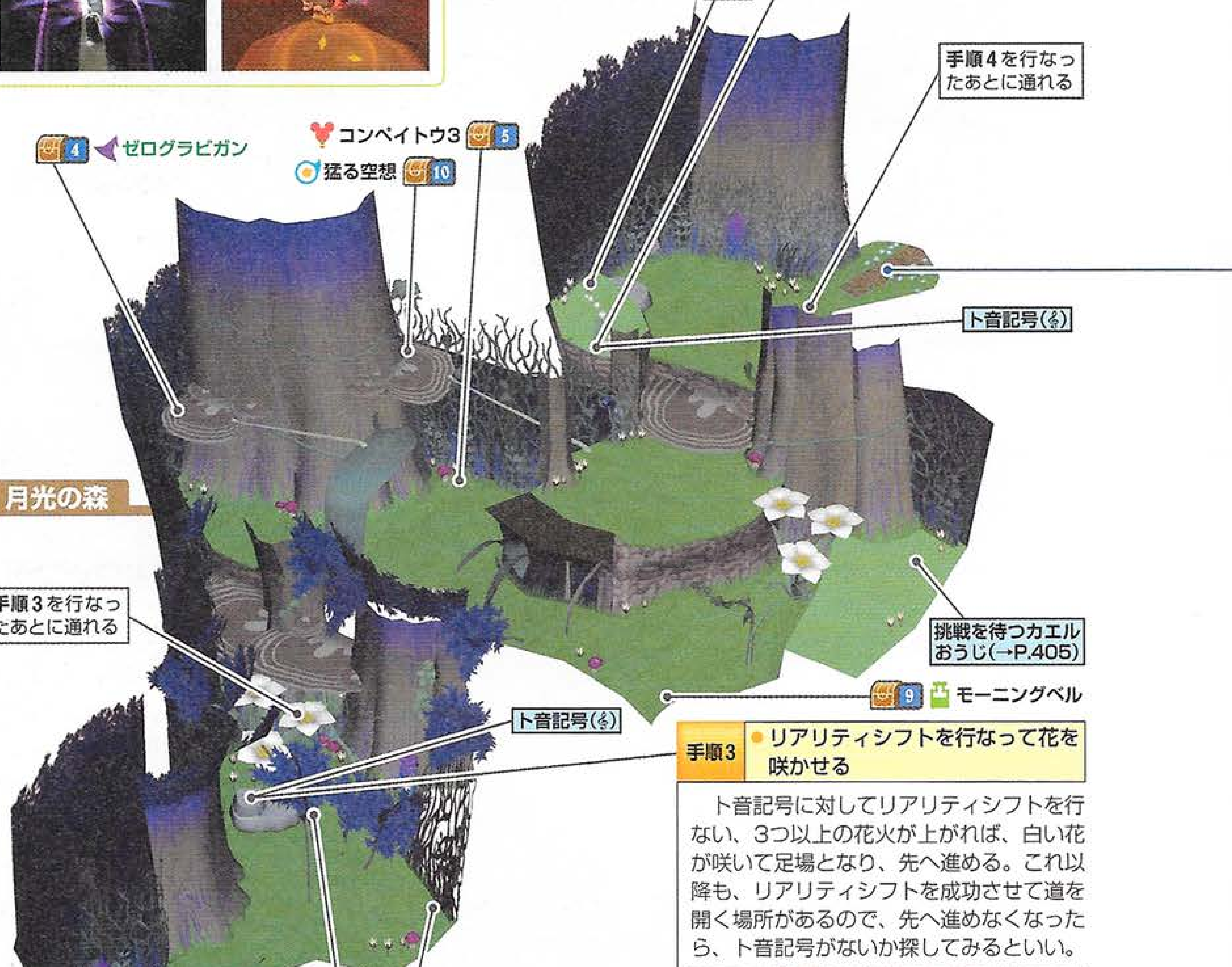
植物の茎	植物のツル
↙ポールスピン	↙ポールスイング
	
ツタ	キノコ
↙レールスライド	↙スーパージャンプ
	

手順4 ● リアリティシフトを行なって草を動かす

ここにあるト音記号に対してリアリティシフトを成功させると、草でふさがれていた道が通れるようになるほか、宝箱4や10がある足場へツタが伸びる。このツタで『レールスライド』を行なえば、足場の下から壁ジャンプでのぼるよりも、ラクに宝箱を開けに行けるのだ。



⬅伸びたツタの上に乗ると、宝箱の近くまで一気に移動できる。

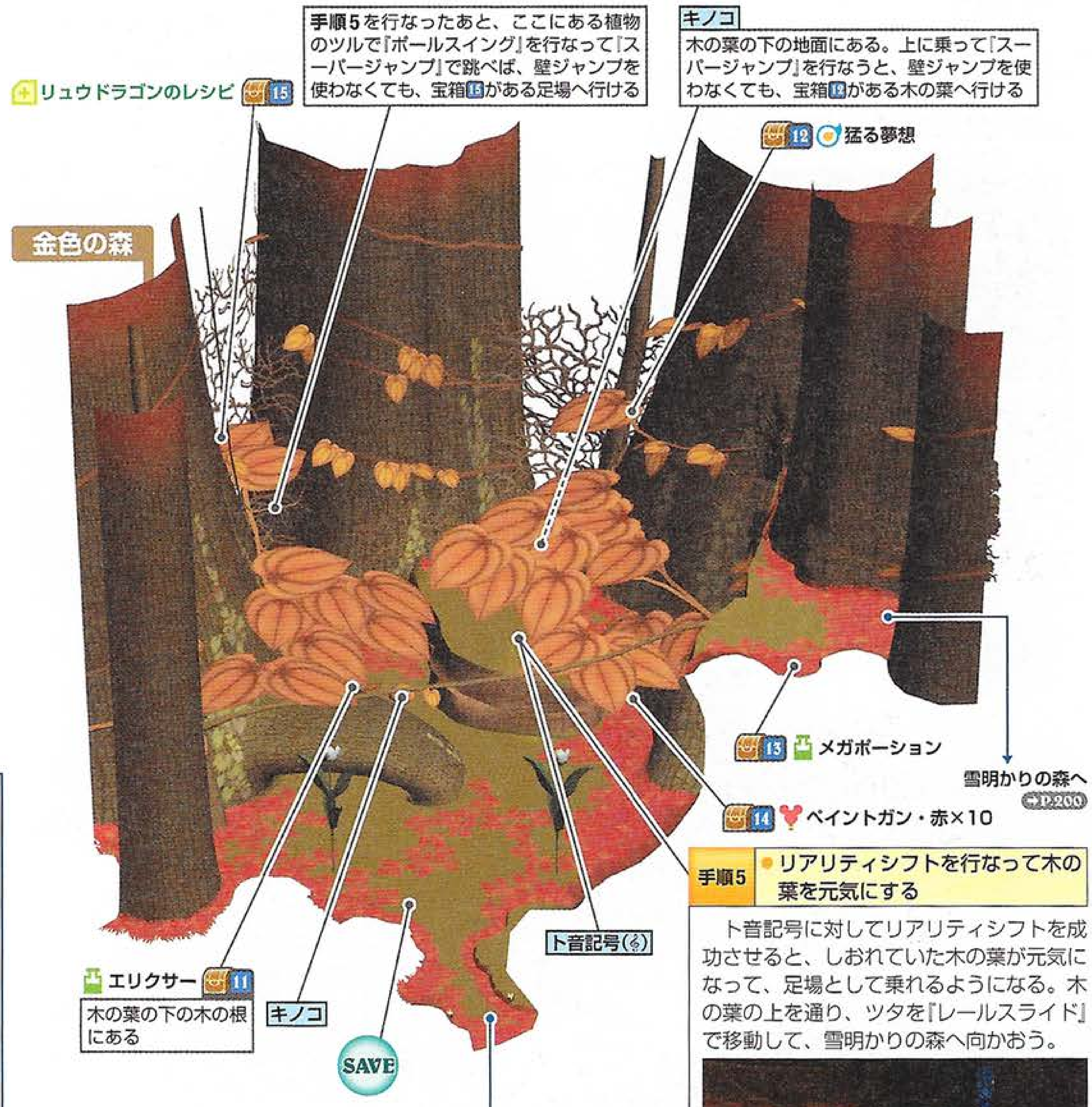


手順3 ● リアリティシフトを行なって花を咲かせる

ト音記号に対してリアリティシフトを行ない、3つ以上の花火が上がれば、白い花が咲いて足場となり、先へ進める。これ以降も、リアリティシフトを成功させて道を開く場所があるので、先へ進めなくなったら、ト音記号がないか探してみるといい。



⬆白い花が開かないと先へ進めない。リアリティシフトを成功させよう。



手順5 リアリティシフトを行なって木の葉を元気にする

ト音記号に対してリアリティシフトを成功させると、しおれていた木の葉が元気になって、足場として乗れるようになる。木の葉の上を通り、ツタを『レールスライド』で移動して、雪明かりの森へ向かおう。



⬆音符のそばにある木の葉に乗って進めば、ツタにたどり着ける。

マップコラム COLUMN 木の葉の上を歩くとマニーが出現する

リアリティシフトを成功させて元気になった木の葉は、上に乗ると音が鳴り、マニーが出現する。マニーは、別の葉に乗るたびに1個ずつ出現し、1～100個目はマニー(小)を、101個目はマニー(大)を入手可能。101個出現したあとは、いったんワールドから出るかデータをロードすれば、ふたたびマニーが出現するようになる。



⬅木の葉の上を歩くと「ドレミファソラシド」の順に音が鳴り、マニーが出現する。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

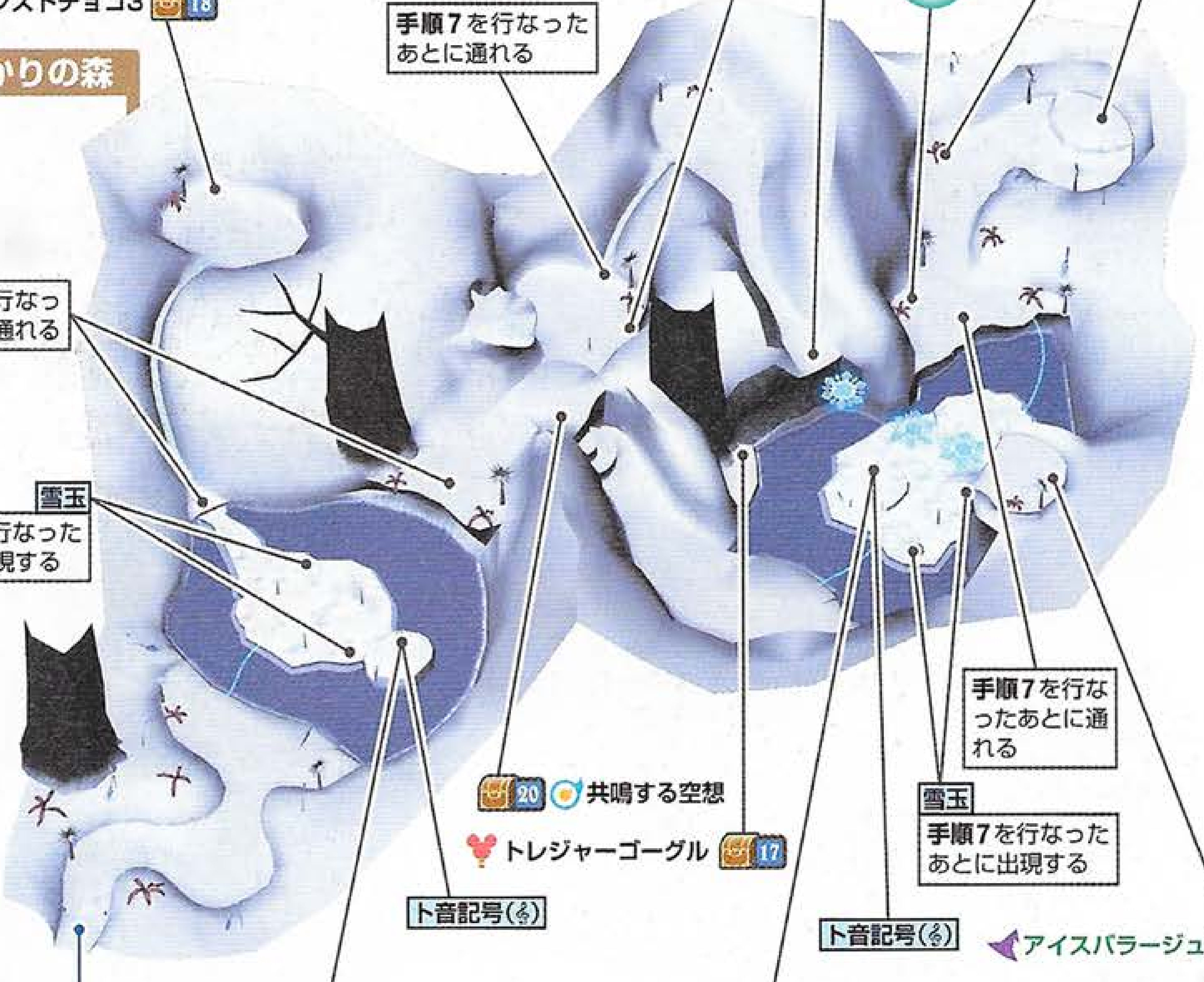
フリーフローアクションポイント

雪のレール	氷の柱
レールスライド	ポールスピン





雪明かりの森



手順8
- 音の力を手に入れる
- チェルナボーグと戦う(→P.386)

奥にある楽譜に近づくと音の力が手に入り、つづけてチェルナボーグとのバトルになる。このバトルでは、ダイブモードのように空を飛び、火球や火柱をかわしながら戦うことになるのだ。

手順6
- リアリティシフトを行なって島を出現させる

池がある場所では、小島のト音記号に対してリアリティシフトを成功させると、大きな島や雪のレールが現れて、先へ進めるようになる。小島へ渡るには池を泳げばいいが、水中では攻撃やジャンプができないので、敵が現れたら急いで陸に上がろう。なお、大きな島にある雪玉は、上に乗って移動でき、敵にぶつかるとダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：1.0)を与えられる。



⬅池に入ったあとは、浅瀬になっている場所から陸へもどれる。

手順7
- リアリティシフトを行なって島を出現させる

手順6の場所と同じく、ト音記号に対してリアリティシフトを成功させると、大きな島や雪のレールが現れて先へ進める。また、宝箱19の近くから雪のレールですべった先に、雪の結晶の足場が3つ出現し、それらを利用すれば、壁ジャンプを使わなくても宝箱16がある高台へ渡れるのだ。



⬆3つの足場は移動しているので、タイミング良く飛び移っていこう。

存在しなかった世界
THE WORLD THAT NEVER WAS





光と闇の狭間に位置する、"存在しない者"ノーバディたちが支配する世界。たくさんの高層ビルが建ち並ぶ街のはずれには切り立った断崖があり、その上空に、XIII機関の本拠地である巨大な城が浮かんでいる。

WORLD PICKUP



⬅高層ビルは窓に明かりが灯り、看板やネオンサインが輝く。そばの道路には、不思議な光が流れている

⬇白い床や壁が広がるXIII機関の城。城内には数多くの仕掛けが設置されており、侵入者の行く手をはばむ。





⬅絶望を望む断崖では、道が途切れている。この先へ進むには、特殊な方法を使わなければならない。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

ダイブモード指南

Aランクでもらえるもの メテオ

ハチクイーンを倒せ!

Side：ソラ



▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
2'00"00以内	×1000
2'00"01～3'00"00	×500
3'00"01～4'00"00	×100
4'00"01～5'00"00	×50
5'00"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
140000以上	A GOLD DIVER
90000～139999	B SILVER DIVER
89999以下	C BRONZE DIVER

基本的な戦いかたは、Side：リクのときと同じ(→P.103)。ただし、敵の攻撃が激しくなっているうえ、頭のコアを壊しても、しばらくうしろを向いたあとに頭のコアが復活して、こちらへ向き直る。倒すには、敵がうしろを向いているあいだに、背中にある3個のコアをすべて壊す必要があるのだ。



←敵の背中にあるコアは、一度壊せば復活しない。

ハチクイーンが使ってくる攻撃への対処法

❶針飛ばし



↑Side：リクのときよりも短い間隔で、多くの弾を撃つ。『リフレクトドッジ』をくり返して防ごう。

❷キリモミ攻撃



↑移動すればかわせる。『リフレクトドッジ』で防ぐと、もどっていく敵を攻撃できないので注意。

❸羽ばたき弾



↑ハチクイーンの正面にいなければ、当たる可能性は低い。ハチコマンダーを攻撃するチャンスだ。

❹連携レーザー



↑かわしたほうが安全だが、近づいてくるハチコマンダーを攻撃し、2体まとめて倒すこともできる。

時間内にプライズを1300ポイント獲得しよう

Side：リク

▶リザルトDATA

クリアタイムによる倍率

クリアタイム	倍率
1'05"00以内	×1000
1'05"01～1'20"00	×500
1'20"01～1'50"00	×100
1'50"01～2'35"00	×50
2'35"01以上	×1

トータルポイントとランクの対応

トータルポイント	ランク
1000000以上	A GOLD DIVER
430000～999999	B SILVER DIVER
429999以下	C BRONZE DIVER

1分30秒以内に1300ポイント獲得すればクリアできるが、Aランクを獲得するには、さらに短い時間でゴールする必要がある。その場合、2の場所にある壁の2枚目と5枚目や、6の場所にある3つ目のトンネルでは、穴のなかのダイブプライズを取らずに、壁の外側を『ダイブアタック』で進むといい。



⬅すばやく進まないと、Aランクの獲得は難しい。

高いスコアを獲得するための進みかた



⬅ダイブプライズの輪が5つあるので、輪の中心を通ってプライズを取っていく。



⬅7枚の壁の1～6枚目は穴にダイブプライズがある。7枚目は左上を通ろう。



⬅画面中央を『ダイブアタック』で進み、グラデーションリングをくぐる。



⬅壁が動いて穴が開く。画面中央→左上→中央の順に、穴を通っていくといい。



⬅障害物とダイブプライズの輪がある。画面右側を進み、3つ目の輪だけ取ろう。



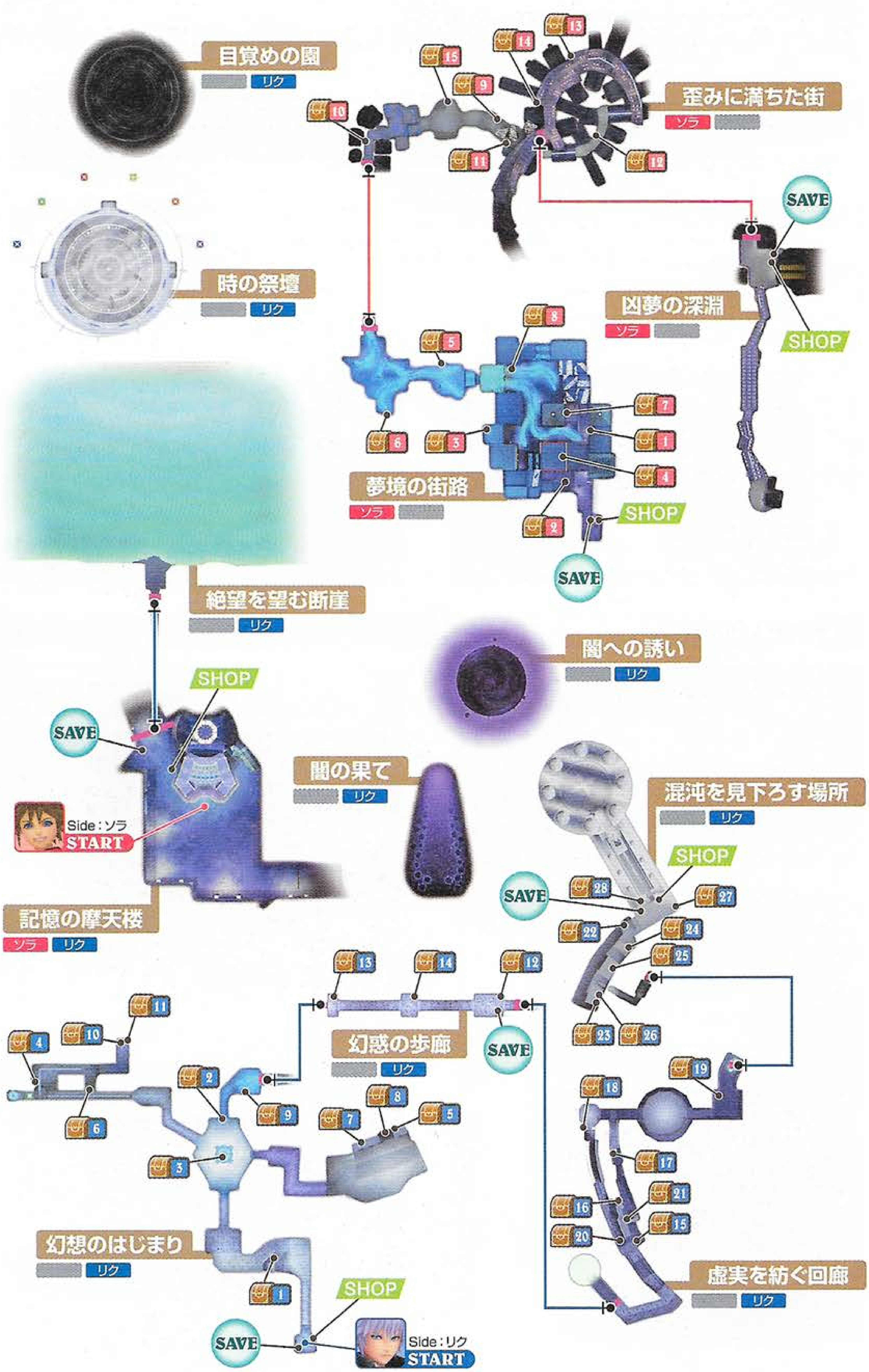
⬅壁に開いたトンネルをくぐり、ダイブプライズを入手。トンネルは3つある。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

存在しなかった世界 全体図

BATTLE LV 38



出現する敵
ツノケラトプス、マジックラビット、ボンツビワイルド、ドラゴンモドキ、キバタイガー、タカイーグル、ナルバード、イダテンキリン、ハンサムペガサス、オバケゴースト、エレキユニコーン、リュウドラゴン

※オバケゴーストは、幻惑の歩廊で幻発生装置Eを破壊したあとは出現しなくなる

▶イベントフォーキャストがそれぞれの種類になる確率

ゲームモード	ナチュラルデー	HPボールデー	マニーデー	トレジャーデー	バーゲンデー	マジカルデー	リスキーデー
ビギナー	0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	0%
スタンダード、プラウド	0%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	28.5%
クリティカル	0%	9.1%	9.1%	9.1%	9.1%	9.1%	54.5%

Side：ソラ 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 ガードクッキー3	2 共鳴する夢想	3 凶暴な夢想	4 ホーリーライズ	5 エリクサー
6 ドリームキャンディ	7 ウォーターバレル	8 ドラゴンモドキのレシピ	9 エリクサー	10 レジストチョコ3
11 ガードクッキー3	12 コンペイトウ3	13 不思議な夢想	14 マジックアイス3	15 ラストアルカナム

Side：リク 宝箱の中身

※緑色の文字は大きな宝箱の中身

1 ドリームキャンディ	2 ケアルガ	3 ダブルフライト	4 エリクサー	5 エリクサー
6 コンペイトウ3	7 共鳴する夢想	8 ダークスプライサー	9 ドリームキャンディ	10 エリクサー
11 キバタイガーのレシピ	12 マジックアイス3	13 モーニングベル	14 羽ばたける夢想	15 スパークレイド
16 猛る空想	17 スペシャルケーキ	18 レジストチョコ3	19 メガポーション	20 バルーン
21 エリクサー	22 エリクサー	23 ボンツビワイルドのレシピ	24 トレジャーゴーグル	25 不思議な夢想
26 ペイントガン・黒×10	27 ガードクッキー3	28 エリクサー		

リアリティシフト ナイトメアブレイク

属性	なし
威力倍率	(※1)

リアリティシフト ミラージュスプリット

属性	なし
威力倍率	(※1)

Side：ソラとSide：リクとで名前はちがうが、入力のやりかたや攻撃の威力は同じ。どちらも、下画面に何本もの鎖が現れるので、スライドを行なって鎖の白い部分を断ち切ろう。3回以内のスライドですべての鎖を切れば成功で、周囲の敵にダメージを与えたり障害物を破壊したりできるが、1本でも鎖が残ると失敗となって攻撃は行なえない。時間制限はないため、慎重に狙いを定めてスライドし、複数の鎖をまとめて切っていこう。



⬅一部の鎖は白い部分が移動するので、タイミングを合わせてスライドする必要がある。

『ナイトメアブレイク』と『ミラージュスプリット』の流れ



⬆スライドをして、鎖の白い部分を切る。3回以内にすべて切れば成功だ。



⬅2本のキーブレードが合わさって巨大化し、ソラとリクが敵や障害物を6回攻撃する。

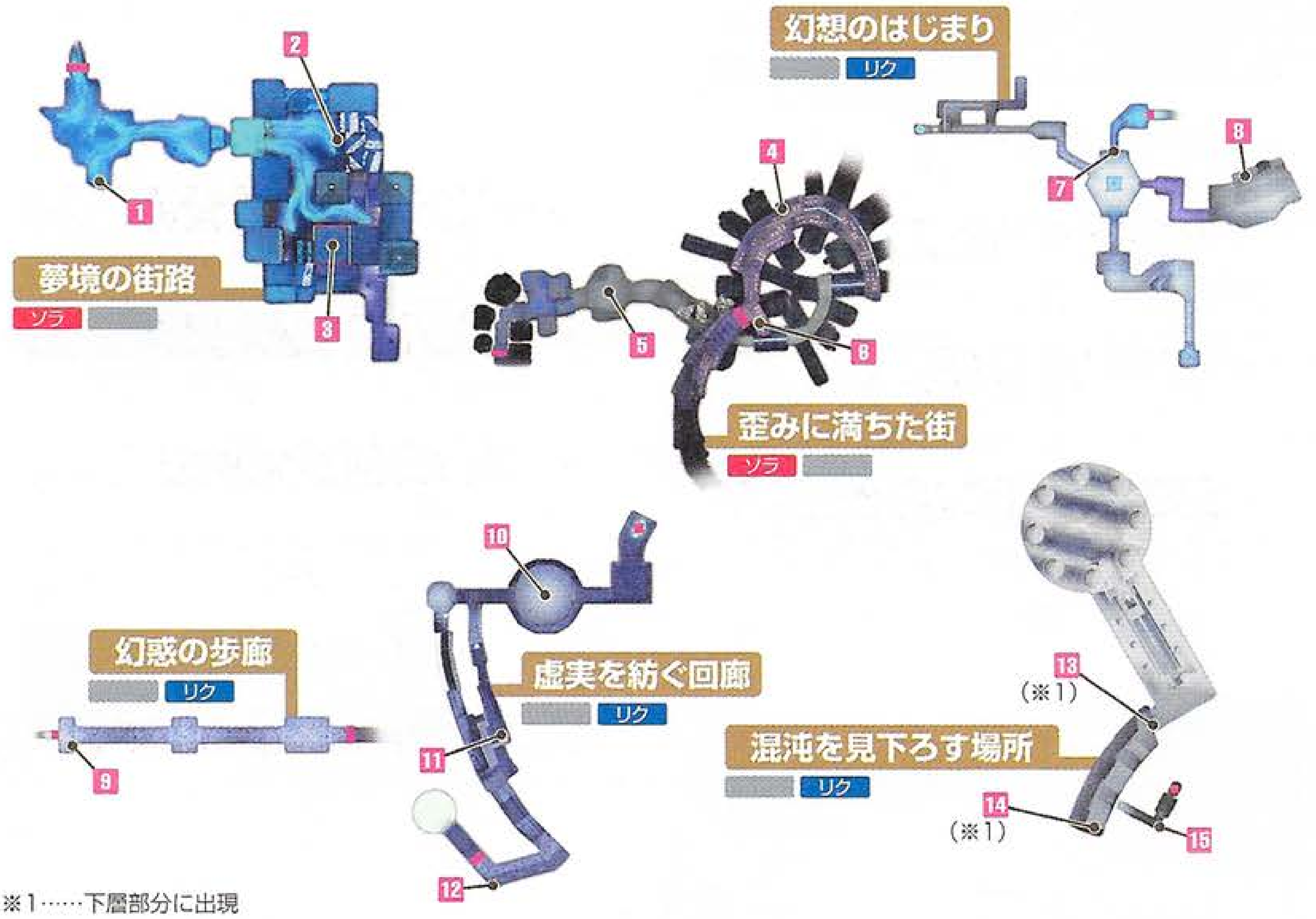
※1……威力倍率は「2.0」で、この攻撃時のみ「魔法力+20」のキーブレードを装備する

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

存在しなかった世界 リンクポータルデータ

フレンドポータルで出現するスピリットの候補





※1……下層部分に出現

Side：ソラ 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1	Message ★×3 王者の中の王者が出現！				スペシャルポータルで現れるレア敵	オーラライオン
スペシャル1	3	4	65	猛る夢想、凶暴な夢想、暴走の夢想	フリーフローアタックを3回成功！	トレジャーゴーグル
バトル	4	4	25	共鳴する空想、冷徹なる夢想	フリーフローアタックを3回成功！	ガードクッキー3
配置タイプ2	Message ★×3 空を駆け抜ける者が出現中！				スペシャルポータルで現れるレア敵	ハンサムペガサス、ナルバード
スペシャル2	6	4	65	凶暴な夢想、暴走の夢想	ガードを3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	1	4	25	不思議な夢想、凶暴な夢想	リンク攻撃を10回当てろ！	コンペイトウ3
配置タイプ3(※2)	Message ★×3 太古より目覚めし者が出現中				スペシャルポータルで現れるレア敵	ボウクンレックス、オーラライオン、リュウドラゴン
スペシャル3	2	5	90	暴走の夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	5	5	25	猛る空想、猛る夢想	3回以上ダメージを受けるな！	マジックアイス3

Side：リク 各リンクポータルのデータ

※紫色の文字は選ばれやすいクリアプライズ

種類	場所	バトルランク	クリア時に得られるもの DP	クリアプライズの候補	ボーナス条件	スペシャルケーキ以外のボーナスプライズの候補
配置タイプ1	Message ★×3 王者の中の王者が出現！				スペシャルポータルで現れるレア敵	オーラライオン
スペシャル1	11	4	65	猛る夢想、凶暴な夢想、輝ける夢想	20秒以内に倒せ！	トレジャーゴーグル
バトル	14	4	25	不思議な夢想、凶暴な夢想	ガードを3回成功させろ！	マジックアイス3
フレンド	9	5	—	—	—	—
配置タイプ2	Message ★×3 空を駆け抜ける者が出現中！				スペシャルポータルで現れるレア敵	ハンサムペガサス、イダテンキリン、ナルバード
スペシャル2	13	4	65	凶暴な夢想、輝ける夢想	カウンター攻撃を3回成功させろ！	トレジャーゴーグル
バトル	7	4	25	羽ばたける空想、加速する夢想	Ⓧを使うな！	レジストチョコ3
フレンド	12	5	—	—	—	—
配置タイプ3(※3)	Message ★×3 太古より目覚めし者が出現中				スペシャルポータルで現れるレア敵	ボウクンレックス、オーラライオン、リュウドラゴン
スペシャル3	8	5	90	輝ける夢想	3回以上ダメージを受けるな！	トレジャーゴーグル
バトル	10	5	25	猛る空想、猛る夢想	フリーフローアタックを3回成功！	レジストチョコ3
フレンド	15	5	—	—	—	—

※2……Side：ソラの存在しなかった世界でスペシャルポータル1と2をクリアするまでは選ばれない
※3……Side：リクの存在しなかった世界でスペシャルポータル1と2をクリアするまでは選ばれない

存在しなかった世界 攻略ガイド

Side：ソラ

探索を行なうのは、実質的にふたつのエリアだけだが、どちらもかなり広い。歪みに満ちた街でゼムナスに勝つと、Side：リクよりもひと足先に、Side：ソラは終了となる。

攻略手順チャート

スタート

手順1 記憶の摩天楼 下記参照
- 眠りに落ちて自動的にドロップする

手順2 夢境の街路 →P.208
- 白い模様のビルをリアリティシフトで破壊する

手順3 夢境の街路 →P.208
- 白い模様のビルをリアリティシフトで破壊する

手順4 歪みに満ちた街 →P.209
- 白い模様のビルをリアリティシフトで破壊する

手順5 歪みに満ちた街 →P.209
- 白い模様のビルをリアリティシフトで破壊する

手順6 凶夢の深淵 →P.209
- ゼムナスと戦う
- 眠りに落ちて自動的にドロップする

バトル ゼムナス(→P.387)
BONUS 最大HP＋20
キーワード 異端の印、ソラに繋がる者

Side：リクへ



手順1 ● 眠りに落ちて自動的にドロップする

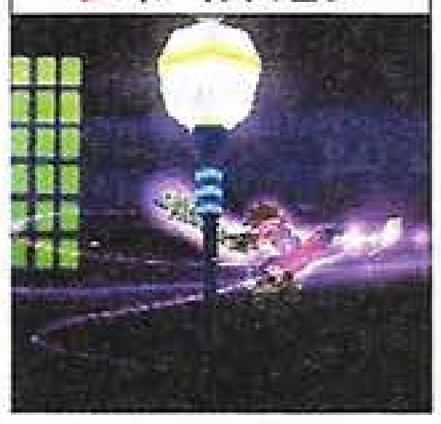
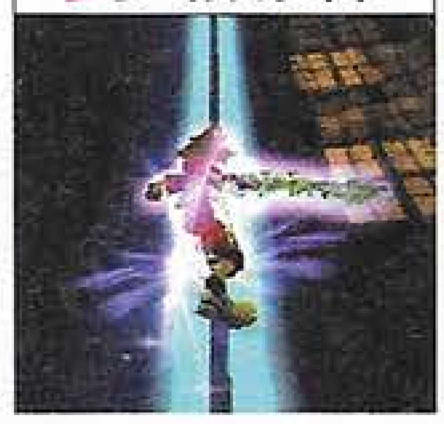
存在しなかった世界をはじめて訪れたときは、記憶の摩天楼に到着し、操作できないまま自動的にドロップする。つぎに目が覚めたときは、夢境の街路にあるセーブポイントの近くへ移動しているので、そこから探索を開始しよう。

Chapter 2 シナリオ SCENARIO

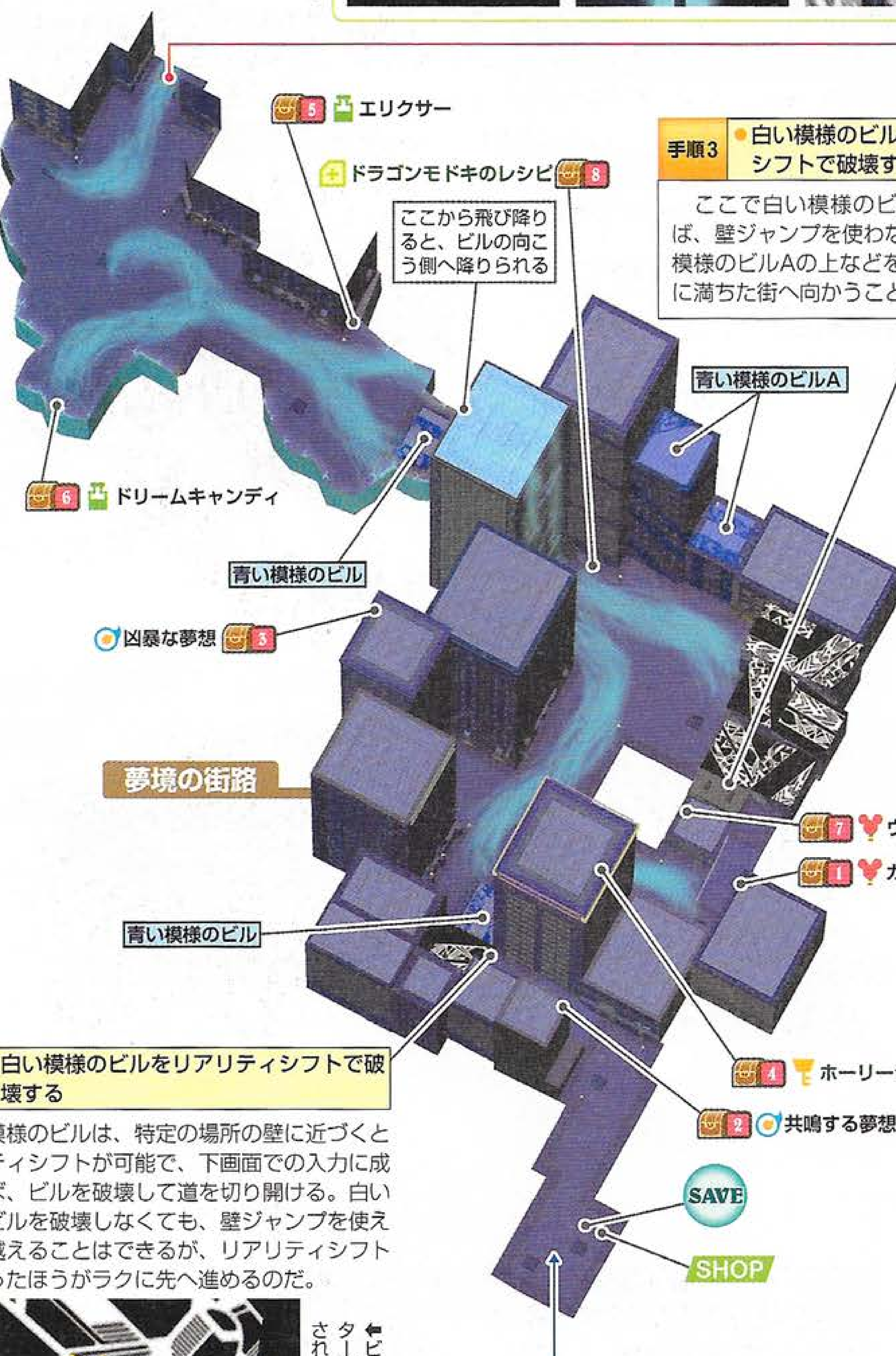
INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

フリーフローアクションポイント

街灯	ネオンサイン	看板
↙ポールスピン	↙レールスライド	↙レールスライド
		

夢境の街路



➡P.207

手順3 ●白い模様のビルをリアリティシフトで破壊する

ここで白い模様のビルを破壊すれば、壁ジャンプを使わなくても、青い模様のビルAの上などを進んで、歪みに満ちた街へ向かうことができる。

手順2 ●白い模様のビルをリアリティシフトで破壊する

白い模様のビルは、特定の場所の壁に近づくとリアリティシフトが可能で、下画面での入力に成功すれば、ビルを破壊して道を切り開ける。白い模様のビルを破壊しなくても、壁ジャンプを使えば飛び越えることはできるが、リアリティシフトを行なったほうがラクに先へ進めるのだ。



⬅ビルを壊したいときは、ターゲットマークが表示される場所を探そう。

青い模様のビル……上に乗るとビルがせり上がって大きくジャンプできる

COLUMN（マップコラム） 遠くから飛んでくるビルに注意

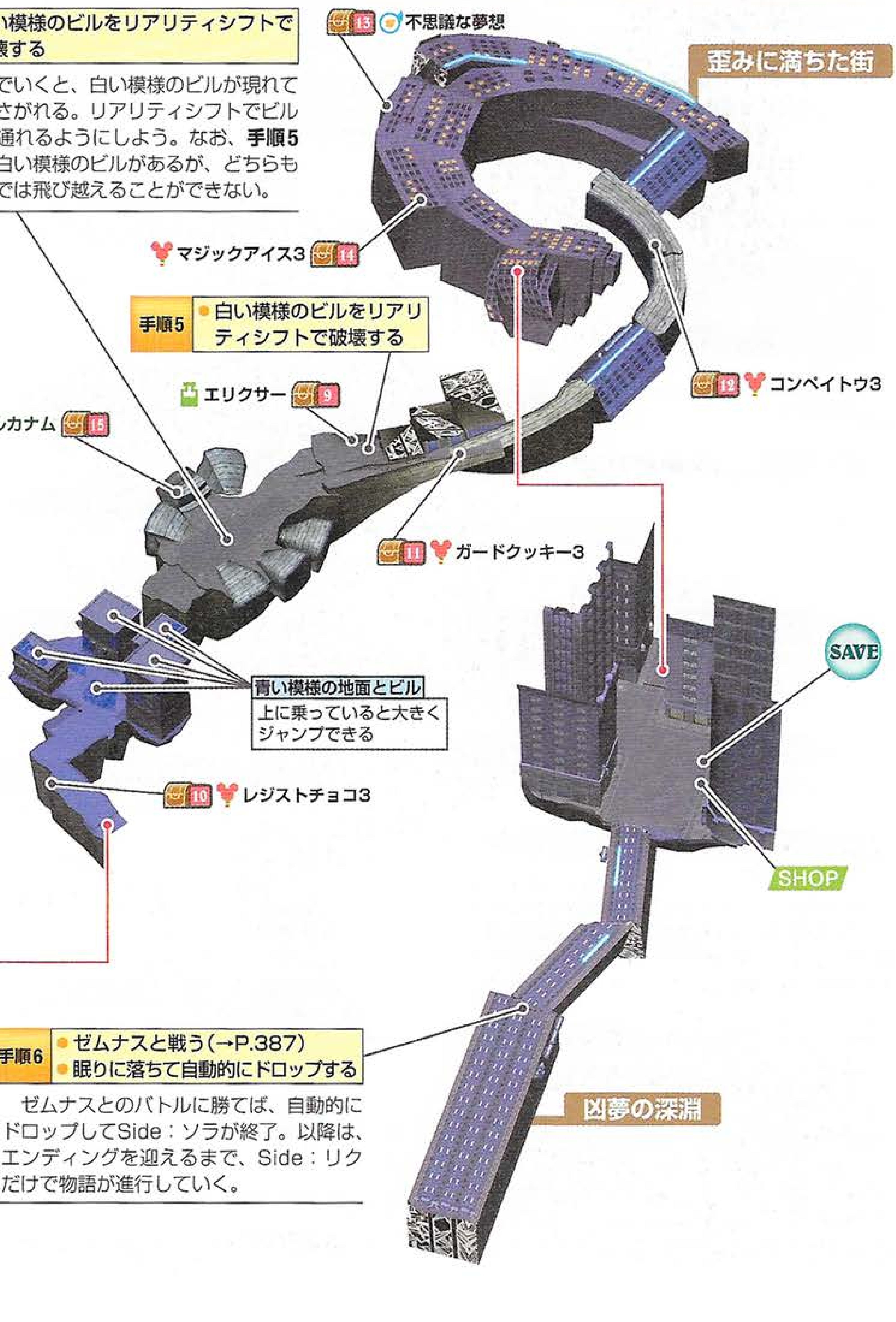
歪みに満ちた街では、特定の場所へ行くと遠くからビルが飛んでくる。何もせずにいると、ビルにぶつかってダメージ(基本攻撃力：15、威力倍率：1.0)を受ける可能性があるので、ビルが近づいてきたらリアリティシフトで破壊するか、ガードして防ごう。



⬅ビルが近づいてくると、ターゲットマークがピンク色に変わってリアリティシフトが行なえる。

手順4 ●白い模様のビルをリアリティシフトで破壊する

道を進んでいくと、白い模様のビルが現れて行く手をふさがれる。リアリティシフトでビルを破壊し、通れるようにしよう。なお、**手順5**の場所にも白い模様のビルがあるが、どちらも壁ジャンプでは飛び越えることができない。



手順6 ●ゼムナスと戦う(→P.387) ●眠りに落ちて自動的にドロップする

ゼムナスとのバトルに勝てば、自動的にドロップしてSide：ソラが終了。以降は、エンディングを迎えるまで、Side：リクだけで物語が進行していく。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



存在しなかった世界　攻略ガイド

Side：リク

Side：ソラとくらべて、探索するエリアや行なうべき手順の数がかなり多い。ワールドの後半では、手ごわいボス敵と何回も戦うことになるので、バトルの準備を万全にして進もう。

フリーフローアクションポイント

パイプ
レールスライド

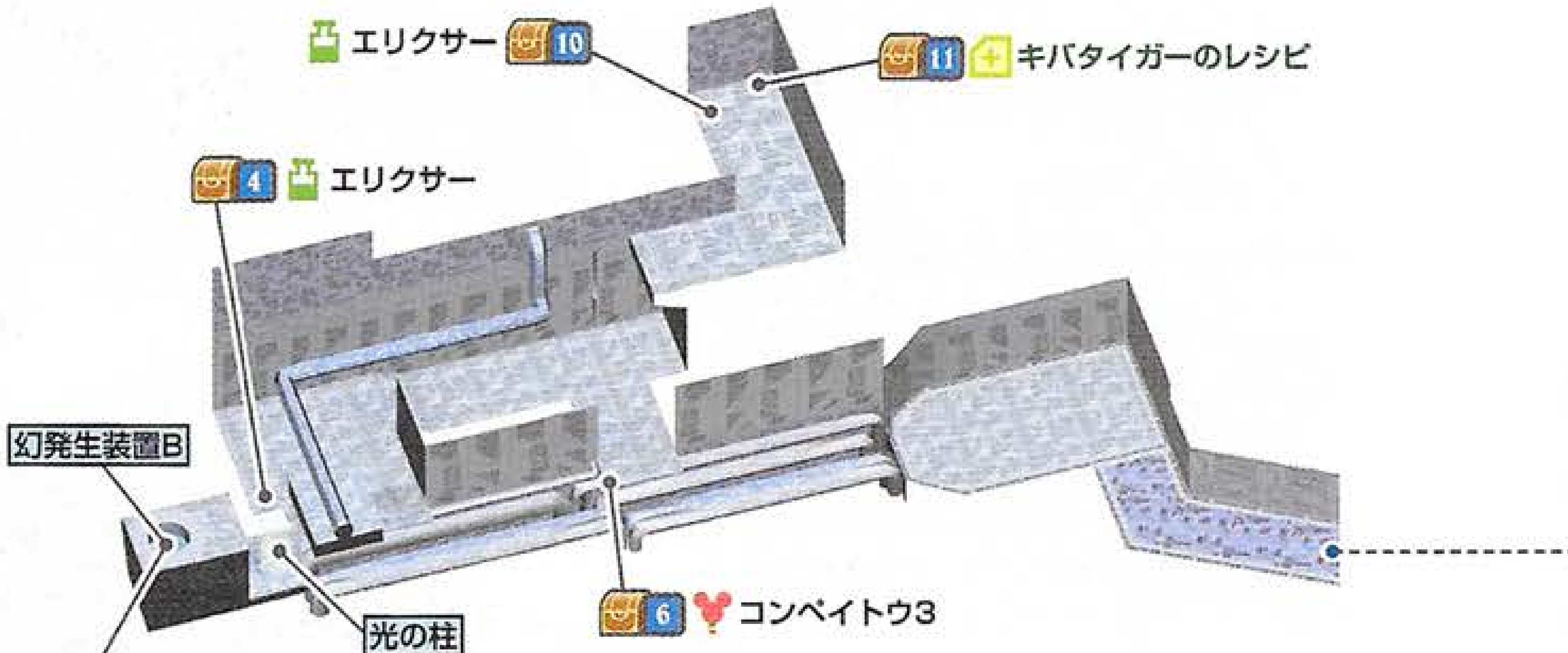


光の柱
スーパージャンプ



縦棒
ポールスピン





手順2
- 幻発生装置Bをリアリティシフトで破壊する
- 穴に飛びこむ

通路の奥で、幻発生装置Bをリアリティシフトで破壊すると、床に大きな穴が開く。この穴に飛びこめば、センターコアのバリアの内側へワープできるのだ。

攻略手順チャート

スタート

手順1 幻想のはじまり →P.211
- 幻発生装置Aをリアリティシフトで破壊する

手順2 幻想のはじまり 上記参照
- 幻発生装置Bをリアリティシフトで破壊する
- 穴に飛びこむ

手順3 幻想のはじまり →P.211
- センターコアをリアリティシフトで停止させる

手順4 幻惑の歩廊 →P.212
- 幻発生装置Cをリアリティシフトで破壊する

手順5 幻惑の歩廊 →P.212
- 幻発生装置Dをリアリティシフトで破壊する

手順6 幻惑の歩廊 →P.212
- 幻発生装置Eをリアリティシフトで破壊する

手順7 混沌を見下ろす場所 →P.214
- アンチブラックコートと戦う

バトル アンチブラックコート(→P.388)

手順8 闇への誘い →P.215
- アンセム(1回目)と戦う

バトル アンセム(1回目)(→P.389)

手順9 闇の果て →P.215
- アンセム(2回目)と戦う

バトル アンセム(2回目)(→P.390)

BONUS 最大HP+20

手順10 絶望を望む断崖 →P.216
- リアリティシフトを行なってガケを渡る

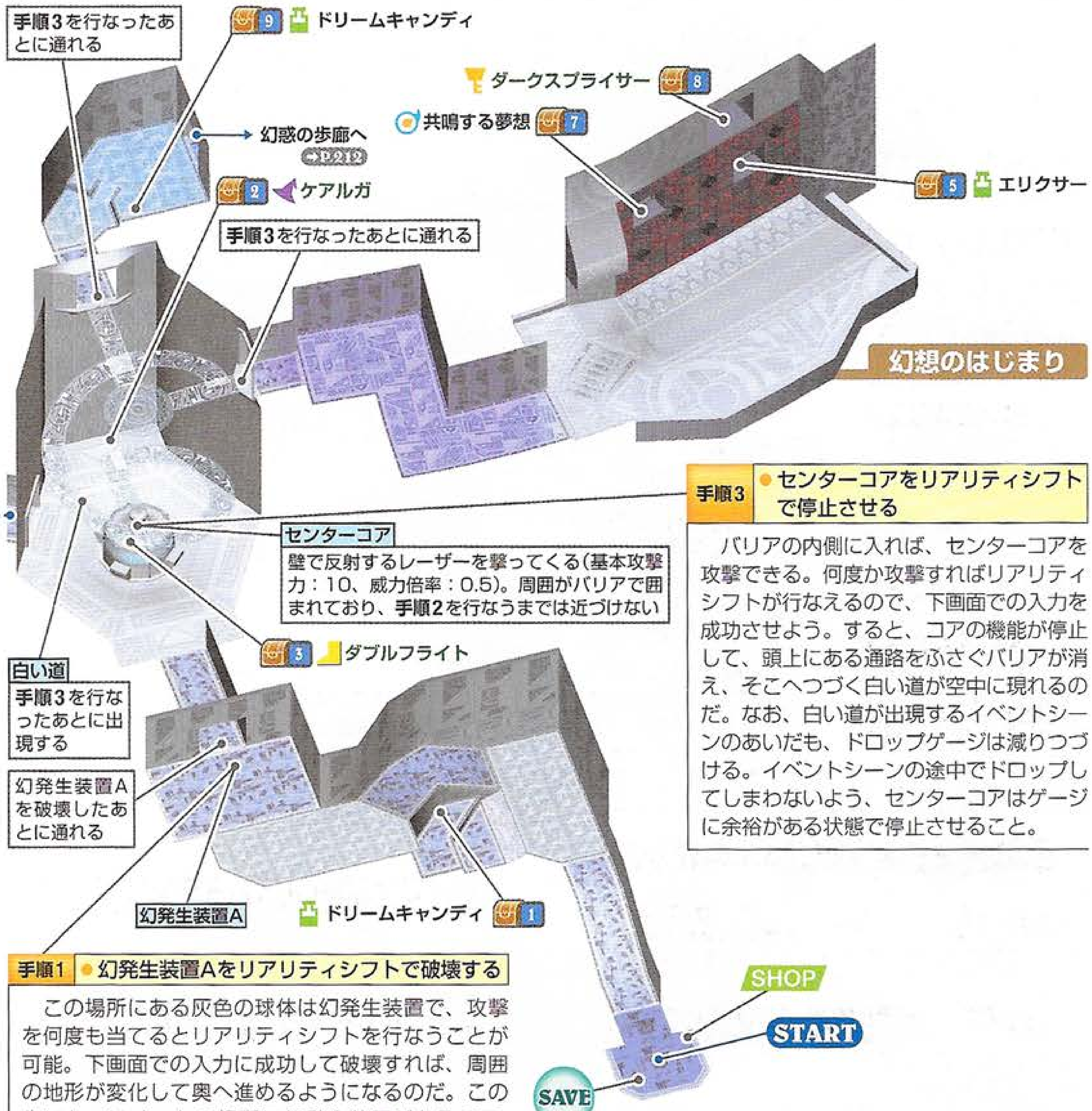
手順11 時の祭壇 →P.217
- ゼアノートと戦う

バトル 青年ゼアノート(→P.392)

手順12 目覚めの園 →P.217
- ナイトメア・アーマーヴェントゥスと戦う

バトル ナイトメア・アーマーヴェントゥス(→P.394)

エンディング



手順3 ● センターコアをリアリティシフトで停止させる

バリアの内側に入れば、センターコアを攻撃できる。何度か攻撃すればリアリティシフトが行なえるので、下画面での入力を成功させよう。すると、コアの機能が停止して、頭上にある通路をふさぐバリアが消え、そこへつづく白い道が空中に現れるのだ。なお、白い道が出現するイベントシーンのあいだも、ドロップゲージは減りつづける。イベントシーンの途中でドロップしてしまわないよう、センターコアはゲージに余裕がある状態で停止させること。

手順1 ● 幻発生装置Aをリアリティシフトで破壊する

この場所にある灰色の球体は幻発生装置で、攻撃を何度も当てるとリアリティシフトを行なうことが可能。下画面での入力に成功して破壊すれば、周囲の地形が変化して奥へ進めるようになるのだ。この先にも、いくつかの場所に幻発生装置があるので、リアリティシフトで破壊していこう。

幻発生装置……レーザー(基本攻撃力：10、威力倍率：0.5)を撃つビットを1～2個出現させる。ビットは攻撃を1回当てれば壊せるが、しばらくすると再出現する

マップコラム COLUMN 赤い模様の壁の上にある宝箱 5 7 8 を開けるには

赤い模様がある壁は、右の図のように8×11マスに区切られており、A～Cのマスが「A→B→C→A……」の順に、出たり引っこんだりをくり返している。引っこんでいる壁は『ウォールキック』ができず、触れるとダメージ(基本攻撃力：10、威力倍率：0.1)を受けてしまう。右の図の、突き出た壁をのぼっていく緑色のルートあや、壁ジャンプで一気にのぼる紫色のルートいを通って、宝箱を開けよう。なお、壁にある砲台(右の図の◆)は、正面に近づくと弾を撃ってくるので注意(基本攻撃力：10、威力倍率：0.5)。

壁が突き出るパターンとオススメのルート

※→…ルートあ →…ルートい

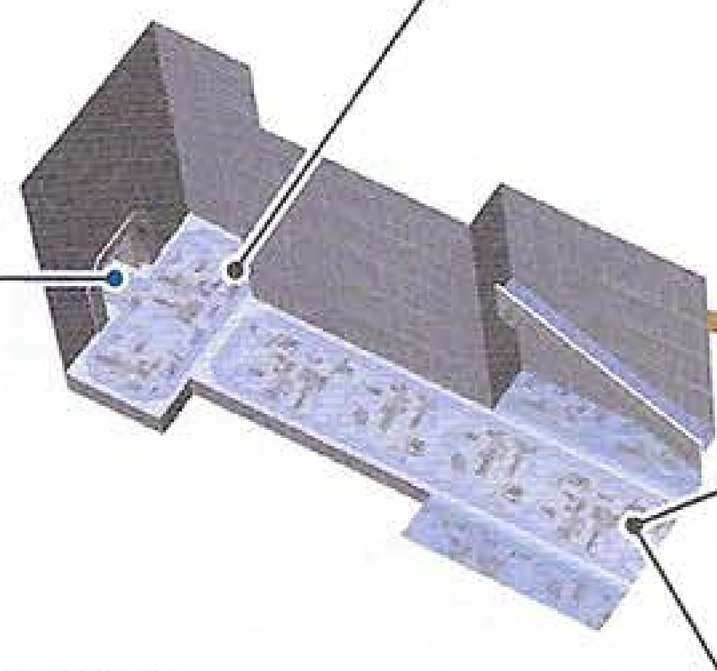


Chapter 2 シナリオ SCENARIO

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

幻惑の歩廊（初期状態）



手順4 ●幻発生装置Cをリアリティシフトで破壊する

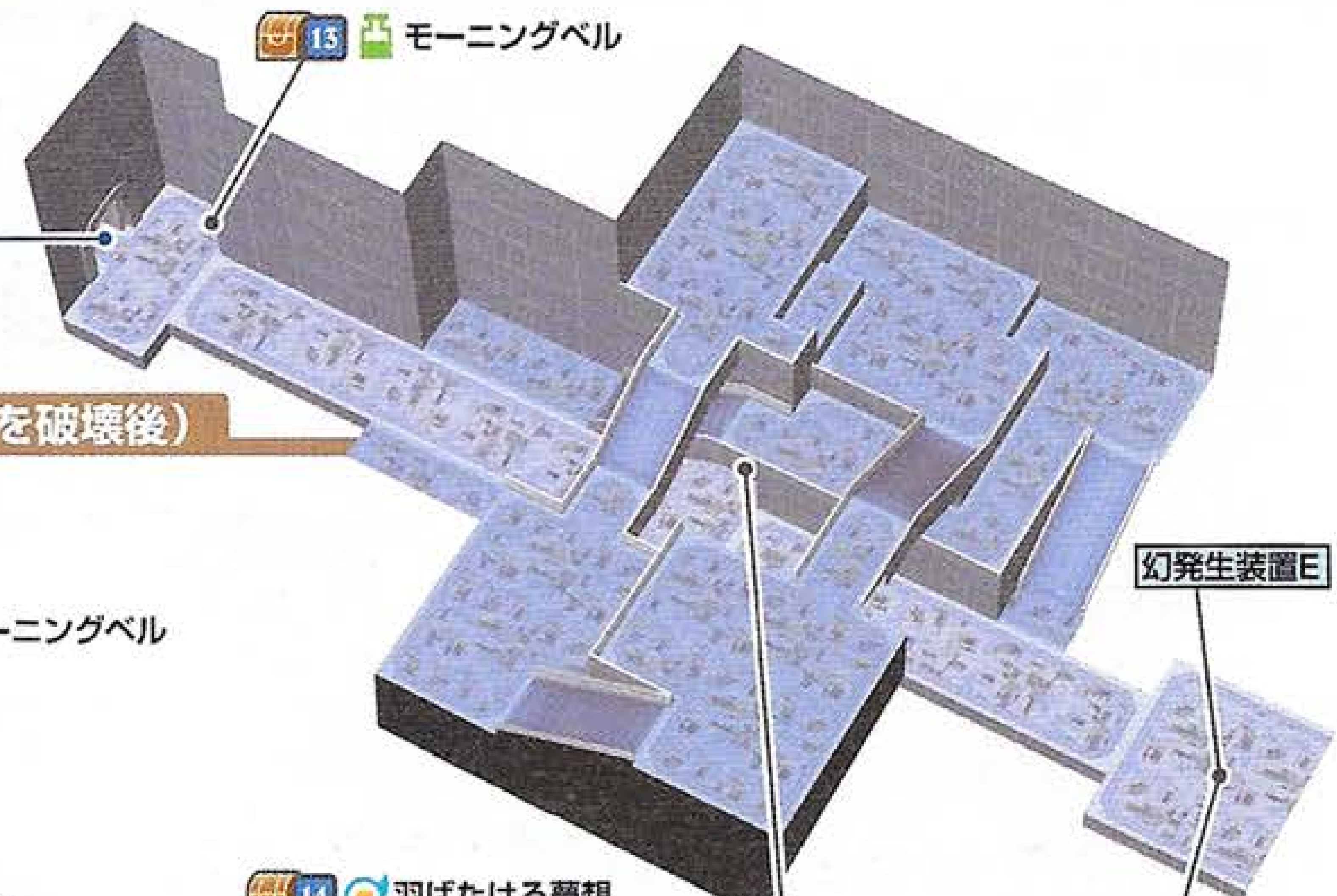
このエリアでは、幻発生装置をリアリティシフトで破壊するたびに、地形が変化していく。幻発生装置は全部で3つあり、すべて破壊すれば先へ進めるのだ。

幻惑の歩廊（幻発生装置Cを破壊後）



手順5 ●幻発生装置Dをリアリティシフトで破壊する

幻惑の歩廊（幻発生装置Dを破壊後）

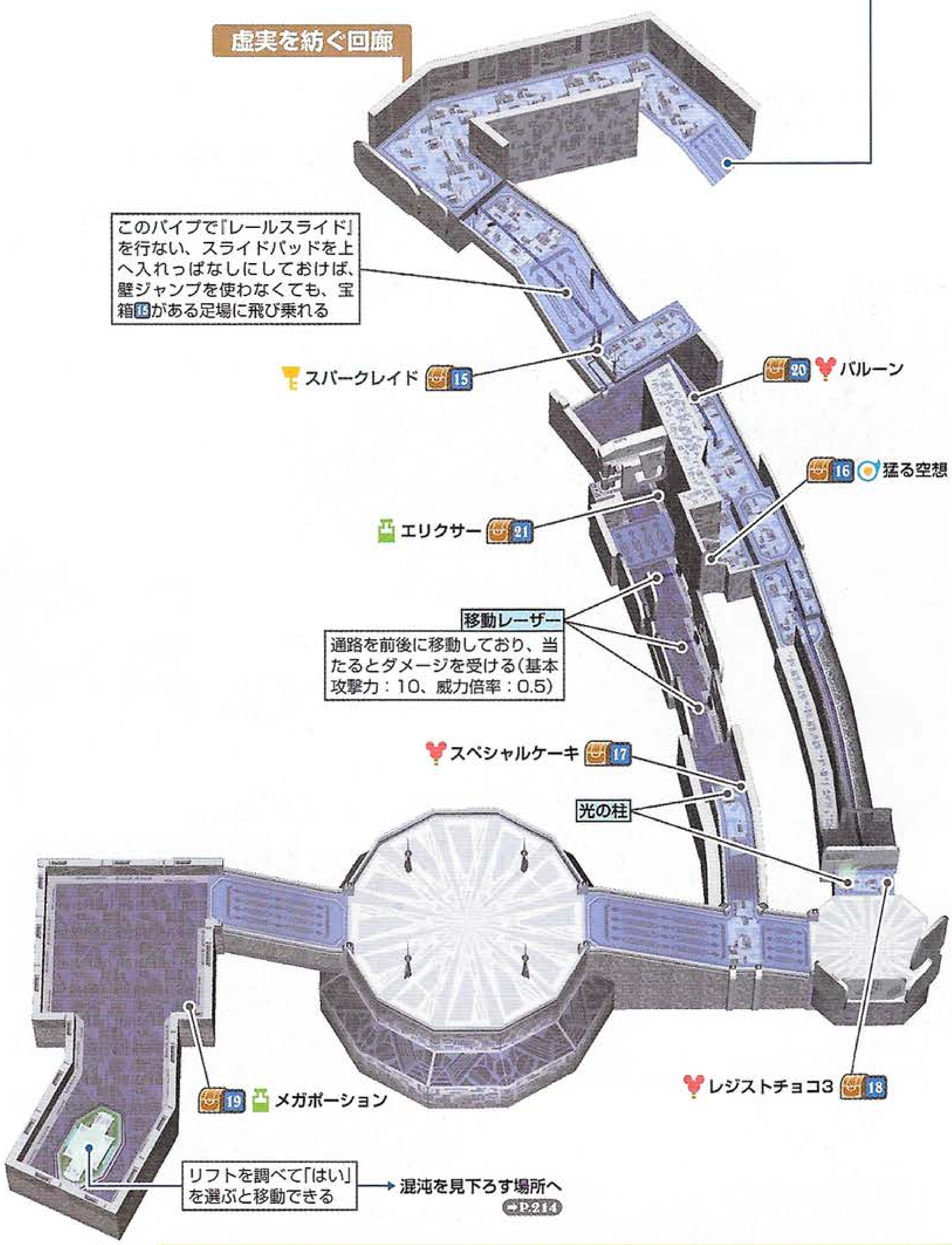


手順6 ●幻発生装置Eをリアリティシフトで破壊する

幻惑の歩廊（幻発生装置Eを破壊後）



幻発生装置……レーザー（基本攻撃力：10、威力倍率：0.5）を撃つビットを1〜2個出現させる。ビットは攻撃を1回当てれば壊せるが、しばらくすると再出現する



フリーフローアクションポイント

手すり	パイプ	光の柱	柱
レールスライド	レールスライド	スーパージャンプ	ポールスピン







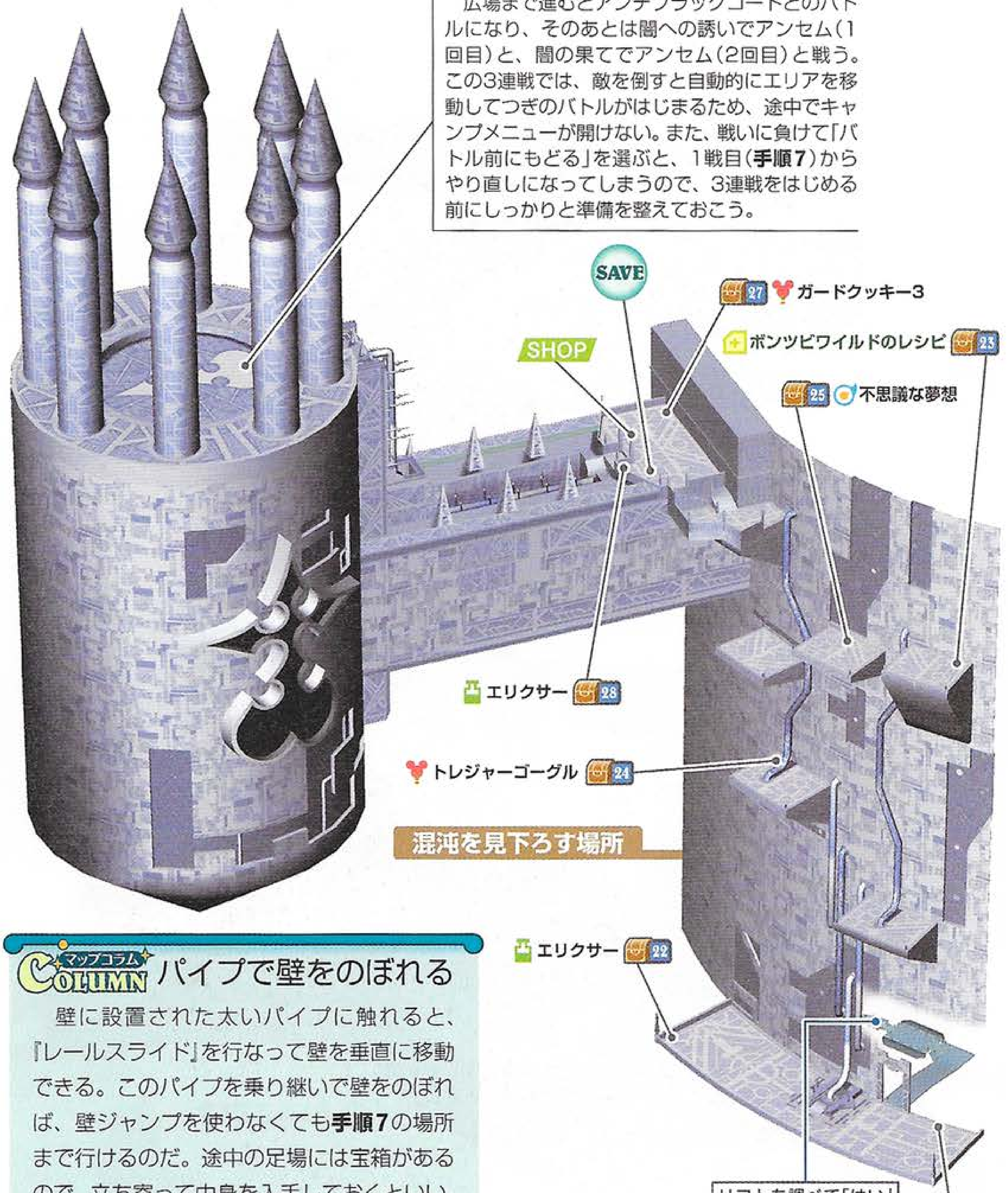


INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

手順7 ● アンチブラックコートと戦う（→P.388）

広場まで進むとアンチブラックコートとのバトルになり、そのあとは闇への誘いでアンセム（1回目）と、闇の果てでアンセム（2回目）と戦う。この3連戦では、敵を倒すと自動的にエリアを移動してつぎのバトルがはじまるため、途中でキャンプメニューが開けない。また、戦いに負けて「バトル前にもどる」を選ぶと、1戦目（**手順7**）からやり直しになってしまうので、3連戦をはじめる前にしっかりと準備を整えておこう。



マップコラム COLUMN パイプで壁をのぼれる

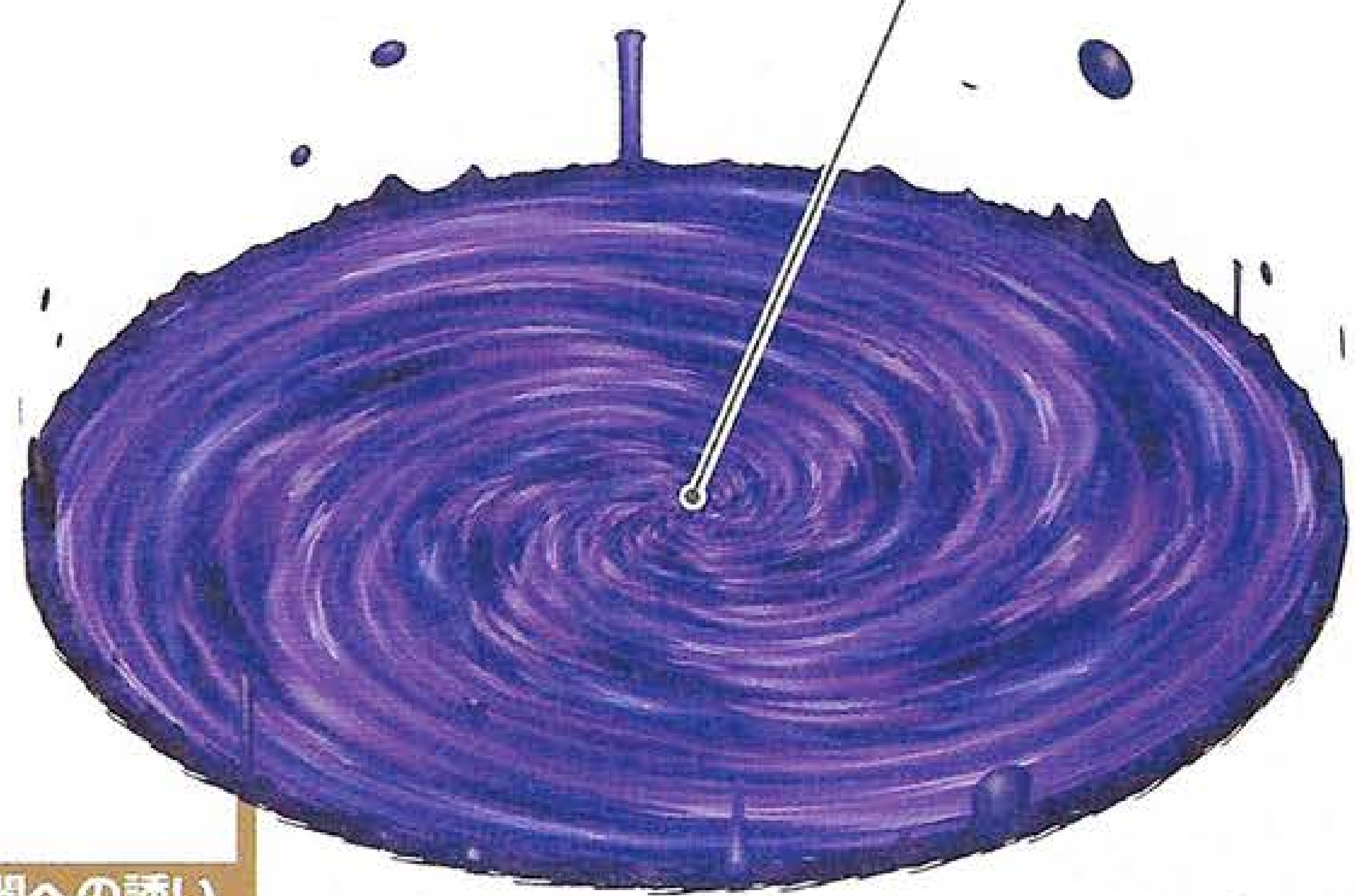
壁に設置された太いパイプに触れると、『レールスライド』を行なって壁を垂直に移動できる。このパイプを乗り継いで壁をのぼれば、壁ジャンプを使わなくても**手順7**の場所まで行けるのだ。途中の足場には宝箱があるので、立ち寄って中身を入手しておくといい。

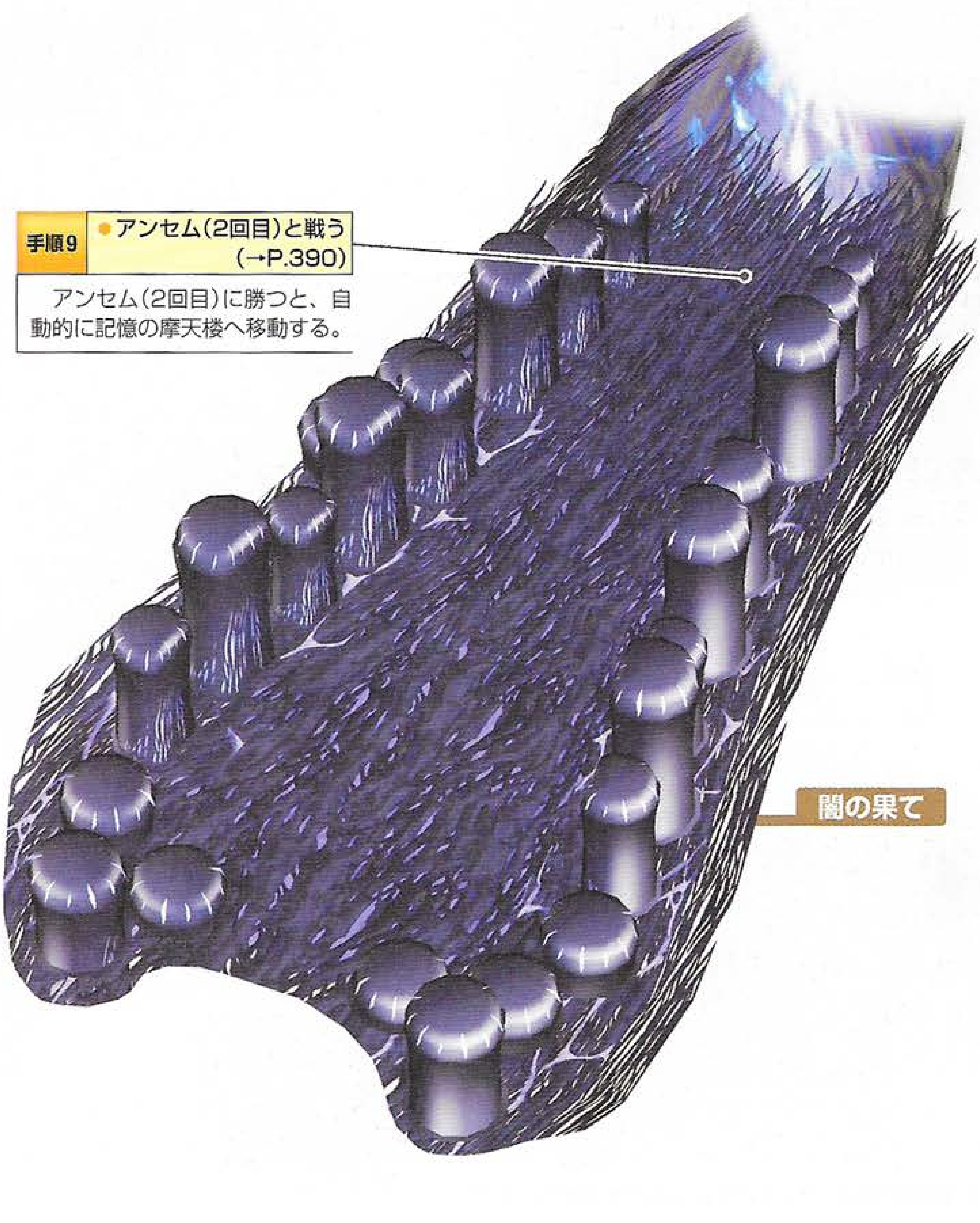


⬆パイプの端まで移動して飛び上がったあと、別のパイプに触れれば、つづけて『レールスライド』が行なえる。

フリーフロー アクションポイント

パイプ
↙レールスライド





INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

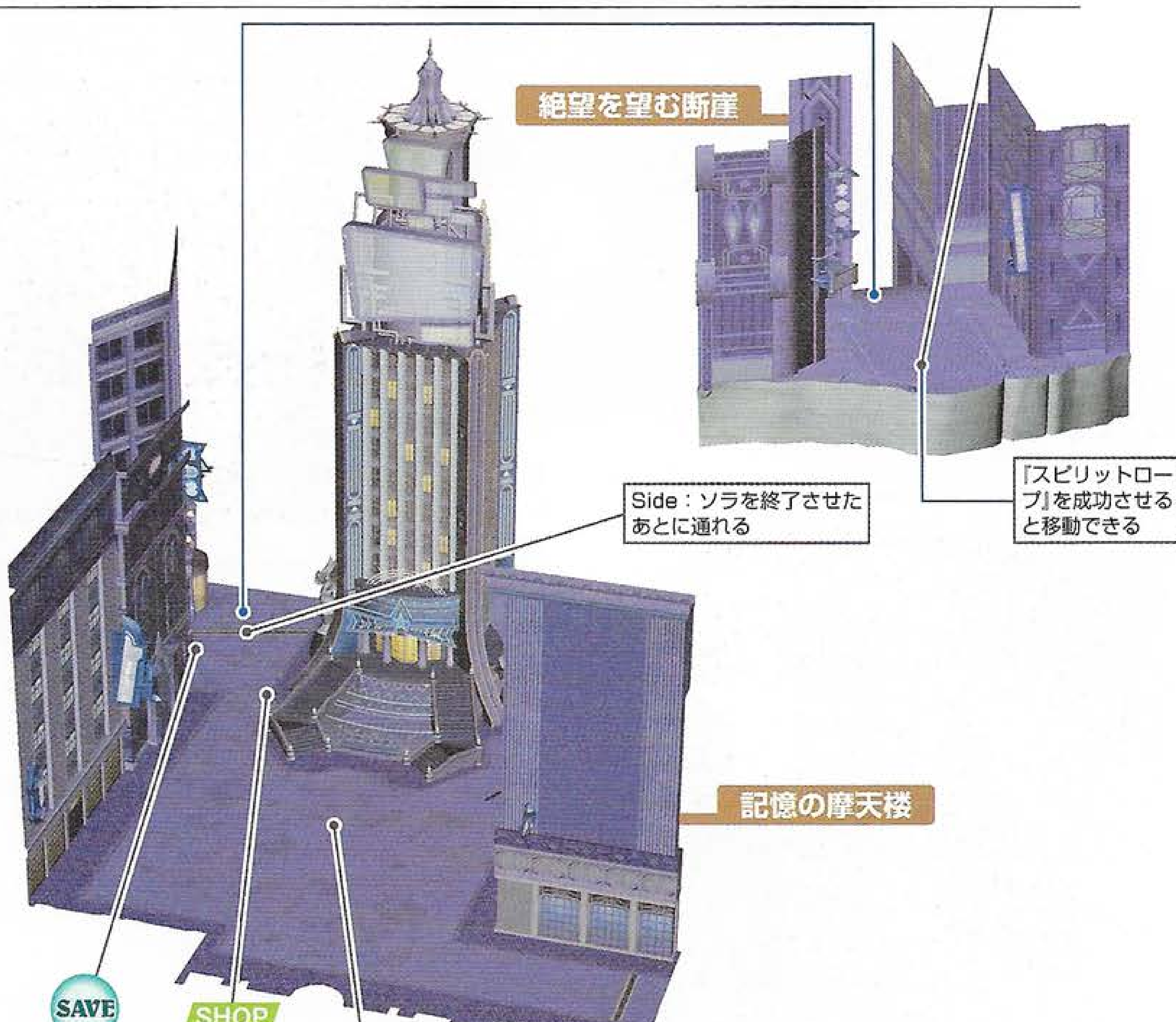
CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)

手順10 ● リアリティシフトを行なってガケを渡る

切り立ったガケによって道が途切れており、そのままでは先へ進めない。ガケのそばにスピリットのコウモリバットがいるので、近づいてリアリティシフト『スピリットロープ』を行なおう。ラ・シテ・デ・クローシュの『ホーリーロープ』（→P.105）と同じように、下側のマークから上側のマークへ線をつなげば成功で、光のロープを渡って時の祭壇へ自動的に移動したあと、ゼアノートとのバトルがはじまる。



⬅『スピリットロープ』は、この場所でしか行なえない、特殊なリアリティシフトだ。



マップコラム COLUMN Side：ソラを先に終えよう

絶望を望む断崖へ行くには、Side：ソラを最後（**手順6**／→P.209）まで終える必要がある。終えていない場合は、記憶の摩天楼の奥へ向かおうとすると、自動的にドロップしてしまうのだ。なお、Side：ソラ終了後は、リクのドロップゲージが消えてドロップしなくなり、エンディングまでSide：リクだけを進めることになる。



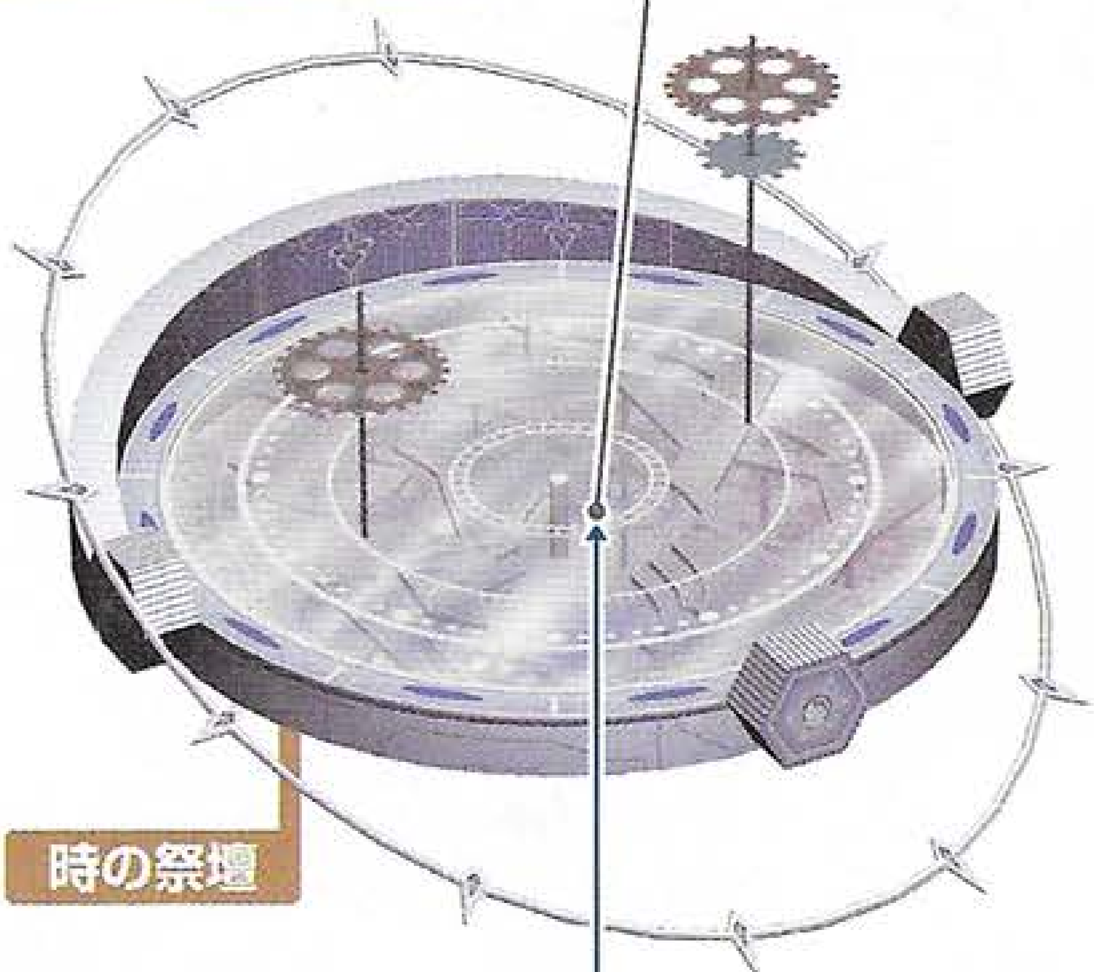
⬅道を進む途中でドロップした場合、目覚めると謎の球体のそばにもどっている。

フリーフロー アクションポイント

柱
↙ポールスピン



手順11 ● ゼアノートと戦う (→P.392)



時の祭壇

マップコラム COLUMN ソラの意識に触れよう

ゼアノートを倒したあとは、ダイブモードのように空を飛びながら、30体のソラの意識に触れていく。10体に触れると、ソラの影が現れて攻撃してくるので、かわしながら進もう。ソラの影は、青い光に包まれているときは『ダイブアタック』が効かないが、こちらに突進してきた直後は、光が消えて倒すことが可能。敵に倒されずに30体のソラの意識に触れれば、目覚めの園にたどり着ける。



⬆画面の奥からつぎつぎと現れるのがソラの意識。青白い光の球体に包まれているのがソラの影だ。

手順12 ● ナイトメア・アーマーヴェントゥスと戦う (→P.394)

目覚めの園に到着すると、ナイトメア・アーマーヴェントゥスとのバトルになる。この戦いに勝てば、エンディングを迎えられるのだ。



目覚めの園

シナリオメモワール デスティニーアイランドでの質問が影響すること

手順12のあとは、デスティニーアイランドでロクサス、ヴェントゥス、シオンが順番に質問してくる。それぞれの質問では答えが3つ表示され、すべての質問で特定の答えを選ぶとシークレットムービーの条件をひとつ満たせるのだ(→P.402)。なお、ポーズをかけてこの場面をスキップすると、答えを選べないので注意。



⬅質問への答えは3種類。どの答えを選んでも、会話の内容などは変わらない。

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
トラヴァースタウン
ラ・シテ・デ・クローシュ
ザ・グリッド
プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)
カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シンフォニー・オブ・ソーサリー
存在しなかった世界

CORNER INDEX
登場キャラクター
ダイブモード指南
全体図
リンクポータルデータ
攻略ガイド(Side:ソラ)
攻略ガイド(Side:リク)



アートディレクター：マップ【所属：大阪開発チーム】

藤本武史

Takeshi Fujimoto

代表作 KH Re：COM、KH BbS、ブレイブフェンサー 武蔵伝、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、FFXI、パラサイト・イヴ2

Q 今回の制作にあたり、どのようなマップを作ろうと考えましたか？

A 本作はソラやリクの動きがダイナミックで、ひとつのアクションで長い距離を移動できます。小さなマップだと、すぐに端から端へ行きついてしまうので、できるだけサイズが大きく、遊びの要素を盛りこんだマップを作るように心がけました。

Q 一番気に入っているマップは？

A どのマップも思い入れがあって好きなのですが、強いて言うとトラヴァースタウンのポストオフィスでしょうか。高低差が大きく、『レールスライド』ができるレールもたくさん設置しているので、プレイしたときに爽快感があって、見た目も楽しげにまとまったと思います。

Q 実現するのが難しかったマップは？

A 存在しなかった世界は、ビルが切断されたり上下に動いたりと、形状が変化するマップが多くて、メモリと描画処理を最適化するのが大変でした。

Q もっとも苦労した点は？

A ザ・グリッドにあるガラスの質感表現などに使っている、ポリゴンを半透明に表示する処理です。半透明のポリゴンにはいろいろ制約があって、そのままだと技のエフェクトと干渉してチラついたり、おかしな見えかたをしたりするんです。それを自然に見えるようにするため、小技を駆使しました。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A 『KH』シリーズは、ワールドごとに背景のタッチがまったく異なっているのが特徴なので、そのあたりの風味のちがいを楽しんでもらえればと思います。"持ち運べるディズニーランド"という感じに仕上がっていますから、末永く遊んでください。

自分だけが知っている本作の秘密

ワールドマップでは、開放されていないワールドの中身が見えないようになっていますが、あのデザインはタピオカジュースを飲んでいるときに思いつきました。中身の黒い部分はモヤモヤ動いているので、確認してみてください。



プランニングディレクター：マップ【所属：大阪開発チーム】

宮崎 要

Yoh Miyazaki

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH Re：コーデッド

Q 一番気に入っているマップは？

A 最初に作成した、トラヴァースタウンの4番街です。これまでのトラヴァースタウンのマップは直線を基調として構成されていたので、4番街では曲線を多く採り入れました。通路はせまく裏路地のような印象ですが、屋根にのぼると多数の電飾や奥のコロシアムが視界に入り、華々しい一面を見ることができます。また、通路と屋根の上では、移動のルートや使用するアクションが異なるので、作っていても楽しかったですね。

Q フリーフローアクションが加わったことで、マップの設計にどのような影響がありましたか？

A 縦や横方向への移動能力がすごいので、それを受け止められるサイズのマップを作る必要がありました。縦の階層が多くなったため、ナビマップも移動に合わせて切りかえています。誰も気づかないようなこまかい場所も、頑張って切りかえています。

Q もっとも苦労した点は？

A シンフォニー・オブ・ソーサリーの、天気が変わる平原の仕組みが大変でしたね。天気が変わる瞬間に大量のデータを一気に変更しなければならず、組み上がるまで各セクションの担当者に「完成形が全然見えない」と言われました。いまとなっては、何をどうやったかほとんど覚えていません。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A ソラやリクの移動速度が速いので、過去の作品よりもマップ内の移動範囲を広めにしました。しかし、ただ広いだけでは飽きてしまいますから、移動に合わせて風景や雰囲気が変わっていくように工夫しています。それによってデータ量が増大し、BGデザイナーに多くの負担がかかってしまいましたが、ひとりひとりの尽力によって、クオリティを落とさずに実現することができました。

自分だけが知っている本作の秘密

プランクスターズ・パラダイスのからくりトンネルに設置されているピエロの目は、ずっとこちらを見てきます。かなり気持ち悪いです。

Chapter 3
スピリット



スピリット解説 1

スピリットの基礎知識



用語解説 スピリット画面

キャンプメニューから「スピリット」を選んだときに表示される画面。スピリットに関するさまざまなことは、ここから行なえる。なお、Xボタンを押したときに表示される画面は「スピリットメニュー」と呼ぶ。

スピリットの特徴

ワンポイント スピリットをはじめて仲間にできる場所は、ソラもリクもトラヴァースタウンの2番街。

スピリットとは、夢を食う魔物「ドリームイーター」のうち、善良なもののこと。本作では、このスピリットをパーティーに入れて一緒に冒険ができるのだ。スピリットが関係する要素には、下の4つとミニゲーム『フリックラッシュ』(→P.308)があり、ブリード、触れ合い、アビリティリンクは、スピリット画面から行なうことになる。



⬅ブリードなどは、Xボタンでスピリットメニューを開いてから行なう。

スピリットが関係するおもな要素

バトル(→P.221)



⬆スピリットが同時に2体までバトルに参加して、ソラやリクと一緒に敵と戦ってくれる。

触れ合い(→P.228)



⬆スピリットに触れたり、おもちゃやお菓子を与えたりできる。写真の撮影も可能。

ブリード(→P.223)



⬆ドリームピースというアイテムを素材にして、新たなスピリットを生み出す。

アビリティリンク(→P.238)



⬆バトルや触れ合いで手に入る「リンクポイント」を消費して、コマンドやアビリティを取得する。

バトル中などの行動

ワンポイント パーティー編成(→P.227)でパーティーに入れたスピリットは、バトル中に以下のようなことができる。

移動



敵が近くにいないときは、ソラやリクについていく。距離が離れた状態がしばらくつづくと、ワープしてソラやリクのそばに現れる。

技の使用



敵が出現すると、スピリット自身の判断で攻撃や補助などの技を使う。バトル中のスピリットが持つおもな特徴は、左下を参照。

リンク攻撃



HPゲージの下に表示されているピンク色のリンクゲージが満タンになると、ソラやリクとリンクして強力な攻撃ができる(→P.38)。

バトル中のスピリットのおもな特徴

- 行動の傾向や使う技の種類が、性格(→P.222)によって変わる
- 技を使うペースが、現在相性レベル(→P.222)によって変わる
- 逃げられないバトルでは、残り1体になった敵にトドメを刺すことができない



←現在相性レベルがゼロになると、頭上にこのマークが出て行動しない場合も。

チェック
- Lボタンと Rボタンを一緒に押すと、スピリットを操作キャラクターのそばにワープさせることができる
- スピリットは、ソラやリクとくらべて、与えたり受けたりするダメージ量が少なめになる(→P.27)

スピリットが倒されてもソラやリクが助けることができる

1 カウントが表示



↑スピリットのHPがゼロになると、顔イラストの左上に「30」の数字が表示され、カウントダウンが開始。

2 『たすける』を使う



↑倒れたスピリットに近づくと『たすける』コマンドが表示されるので、Aボタンを連打してゲージをためる。

3 スピリットが復活



↑規定の回数だけボタンを押せば、HPが最大値の半分(小数点以下切り捨て)の状態でスピリットが復活。

3' スピリットが消滅



↑カウントがゼロになると、ドリームピースを1個残して消滅し、仲間から永久にいなくなってしまう。

スピリットの救出に関する注意点

- 『たすける』でAボタンを押す必要がある回数は、最初は11回で、そのスピリットが倒れるたびに10回ずつ増えていく
- 別のエリアへ移動したり、ドロップしたり、スピリット画面を開いたりした場合もスピリットは復活する。さらに、『たすける』でAボタンを押す必要がある回数も11回にもどる
- スピリットが消滅すると、パーティーの3体目のスピリットが自動的にフィールドに出現する
- 消滅時に残すドリームピースの種類は、スピリットの種族ごとに決まっている(→P.243〜293)

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

スピリットのステータス

ワンポイント スピリットには、ソラやリクにはない独自のステータスがいくつかある。

スピリットのステータス(パーティー編成時などの表示)の見かた

※下記以外のステータスについてはP.19を参照



▶ランク
強さの目安。ブリード時に決まり、各レベルでのステータスの基本値や上限などに影響する(→P.226)。下記の7つの段階があり、左のものほどランクが高い。

S A B C D E F

▶性格
現在の性格。スピリットごとにⅠ〜Ⅳの4つのタイプがあり、使う技の種類やアビリティリンクに影響する(→P.243〜307)。タイプが同じでも、性格の名前は種族によって異なる。

▶相性
「現在相性レベル／最大相性レベル」の形で表示される。それぞれの詳細は表1を参照。

▶相性ポイント(表1を参照)のたまり具合を表すゲージ

▶リンクポイント
アビリティリンクのチップの解放に使うポイント。味方が敵を倒すと1体につき1上がり、触れ合いを行なうと結果に応じた量上がる(→P.231〜237)。

▶リンクアタック
ソラとリンクしたときに使える技の名前(→P.38)。

バトルなどによってスピリットとの「相性」が変化する

表1 相性に関連するパラメータ

名前	解説
現在相性レベル	ソラやリクとの仲の良さ。バトルで行動するペースやリンクゲージがたまる量などに影響をおよぼす。この値の変化には、下記の「相性維持値」が関係している
最大相性レベル	現在相性レベルの最大値。初期値はブリード時に決まり(→P.226)、下記の「相性ポイント」によって上昇する(上限は9)
相性維持値	現在相性レベルの低下に関係する値。画面には表示されない。長い時間バトルを行なうと下がり(下の図を参照)、触れ合いを行なうと回復する(→P.229)
相性ポイント	最大相性レベルの上昇に関係する値。画面ではピンク色のゲージで表示される。味方が敵を倒したときや触れ合いを行なったときにたまり、表2の値までたまると最大相性レベルが上がる。敵を倒したときにたまる量は表3を、触れ合いを行なったときにたまる量はP.231〜234を参照

表2 つぎの相性レベルになるのに必要な相性ポイントの量

レベル	ポイント	レベル	ポイント
2	100	6	1200
3	200	7	1600
4	400	8	2000
5	800	9	――

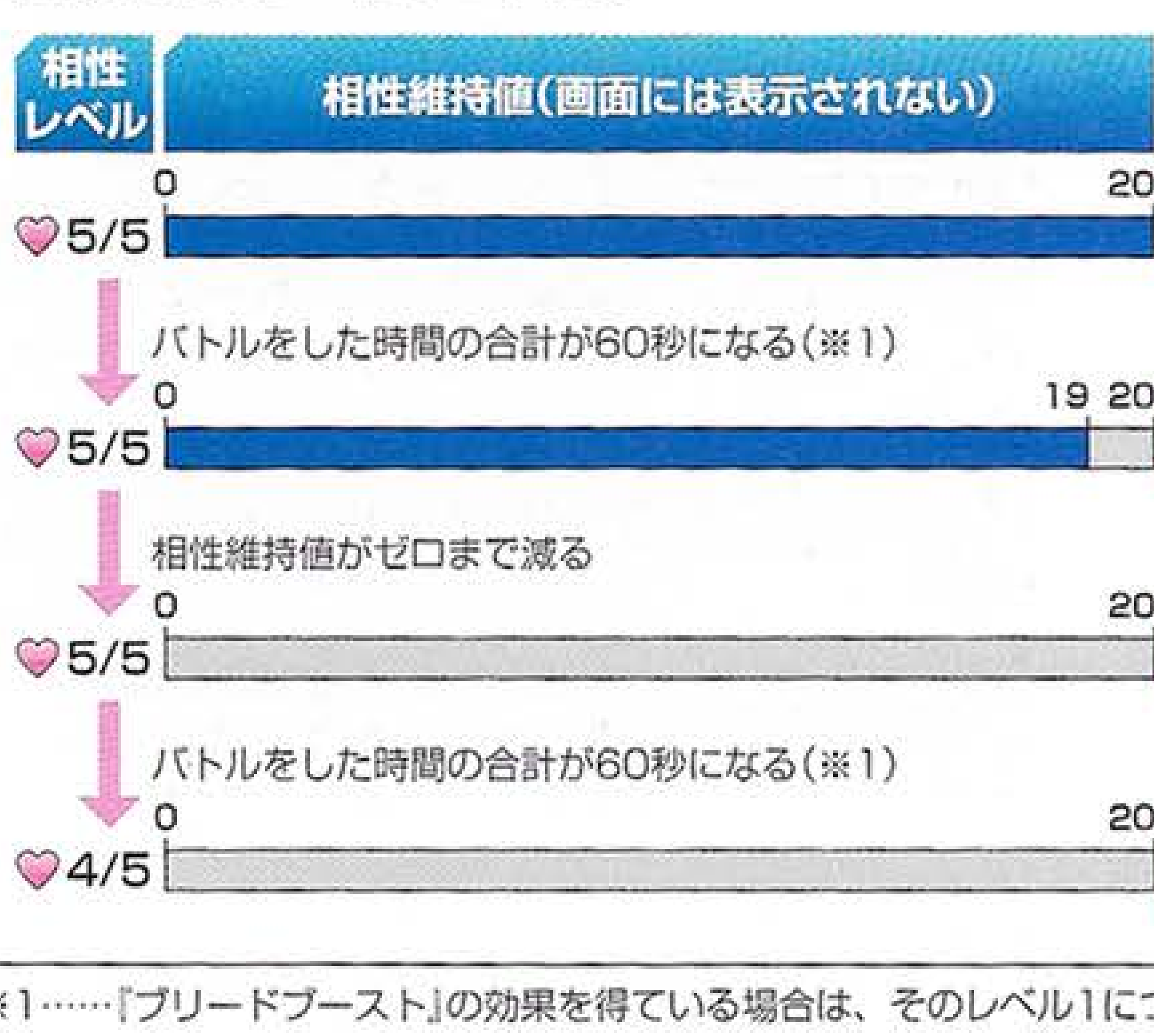
表3 敵を倒したときに上昇する相性ポイントの量

『ブリードブースト』のレベル	上昇する相性ポイントの量
(なし)	1
1	2
2	2
3	3

相性維持値と現在相性レベルの下がりかた

※これらの値の上がりかたはP.229を参照

例 最大相性レベルが5の場合



- 相性維持値の最大値および初期値は、「最大相性レベル×3+5」になる
- 相性維持値が1下がる。スピリットのHPがゼロになったときは、相性維持値は一気にゼロになる
- 相性維持値がゼロになった時点では、まだ現在相性レベルは下がらない
- 50%の確率で現在相性レベルが1下がる。以降も、60秒ごとに現在相性レベルが下がるかどうかが決まる(※1)

※1……『ブリードブースト』の効果を得ている場合は、そのレベル1につき10秒長くなる



スピリット解説 2

ブリード

用語解説 ブリード

2種類のドリームピースを素材としてスピリットを生み出すこと。スピリットメニューの「ブリード」から行なう。同じ種族のスピリットをブリードできる素材の組み合わせは複数ある。

ブリードの手順

ワンポイント ブリードの方法には「レシピからブリード」と「素材からブリード」の2種類がある。

「レシピからブリード」を選ぶ

レシピを持っていると、それらのレシピで生み出せる種族の一覧が表示されるので、そのなかから生み出したいスピリットを選ぶ。LボタンやRボタンを押すか、下画面の「L」「R」のマークにタッチするとページを切りかえ可能。素材が足りなくて生み出せないスピリットは、暗く表示される



「素材からブリード」を選ぶ

素材1と素材2を選ぶ（素材1を選ぶと、それと組み合わせられる素材のみ名前が明るく表示されるので、素材2はそのなかから選ぶ）



下画面の右側に、選んだ素材の組み合わせで生み出せる種族の一覧が表示されるので、そのなかから生み出したいスピリットを選ぶ



それぞれの素材を使う数と、ステータスの強化に使用するデッキコマンドを決める。デッキコマンドは選ばなくてもかまわない

素材やデッキコマンドを消費してスピリットが誕生。生まれたスピリットには、9文字以内で名前をつけることができる

ブリードの方法ごとのちがい

ちがう要素	レシピからブリード	素材からブリード
生み出したい種族のレシピ	必要	不要
使える素材の組み合わせ	1通り	2〜8通り
自分で素材を選ぶ必要性	ない	ある
ブリードチャンス（→P.224）の発生	ない	ある

ブリード時に表示されるマークの意味

マーク	意味
「★」マーク	その種族が現時点で仲間になっている
「NEW」マーク	その種族を一度も仲間にしたことがない
「！」マーク	生み出すときにブリードチャンスが発生する

チェック
- 同時に仲間にできるスピリットの数は、最大で99体
- スピリットにつけた名前を、あとから変更することはできない

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

ブリードチャンス

ワンポイント 素材からのブリードでは、本来生まれるはずのスピリットとは別の種族が生まれることがある。

ブリードチャンスの特徴

- 生まれる可能性がある種族および、それぞれの種族が生まれる確率は、基本的に素材の組み合わせごとに決まっている
- 生み出すスピリットを選ぶときの上画面には、本来の種族の顔イラスト、本来とは別の種族のシルエット、それぞれが生まれる確率が表示される
- リスキーデーでは、本来の種族が生まれる確率(%)が50下がり、本来とは別の種族が生まれる確率(%)が50上がる

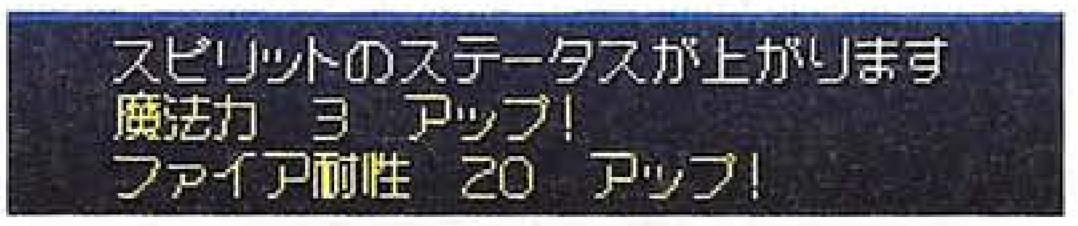


⬆本来とは別の種族が生まれた場合は、ブリードを実行したとき、上画面に「LUCKY！」と表示される。

素材とデッキコマンドの追加によるパワーアップ

ワンポイント 素材やデッキコマンドの使いかたしだいで、生まれてくるスピリットの強さを変えられる。

ブリードで素材にするドリームピースは、その組み合わせおよび生み出す種族ごとに、必要な数が決まっている。ただし、それよりも多くの素材を使ってブリードすることも可能。そうした場合は、よぶんに使った数に応じて、スピリットのランクやレベルが高くなるのだ。また、「強化」欄でデッキコマンドを選べば、コマンドごとに決まった量だけステータスがアップする(右ページを参照)。



⬆デッキコマンドでステータスがどれだけ上がるかは、カーソルを合わせたときに上画面で確認できる。

素材をよぶんに使った数の合計とレベルの上昇量の関係

よぶんに使った数の合計	レベル	よぶんに使った数の合計	レベル
1～3個	+1	31～33個	+11
4～6個	+2	34～36個	+12
7～9個	+3	37～39個	+13
10～12個	+4	40～42個	+14
13～15個	+5	43～45個	+15
16～18個	+6	46～48個	+16
19～21個	+7	49～51個	+17
22～24個	+8	52～54個	+18
25～27個	+9	55～57個	+19
28～30個	+10	58個以上	+20

素材の使用数とランクの上昇量の関係

最低限必要な数	ランクを上げるのに必要な数			
	+1段階	+2段階	+3段階	+4段階
1個	―	2個	3～4個	5個以上
2個	3個	4～5個	6～9個	10個以上
3個	5個	6～8個	9～14個	15個以上
4個	6～7個	8～11個	12～19個	20個以上
5個	8～9個	10～14個	15～24個	25個以上
6個	9～11個	12～17個	18～29個	30個以上
7個	11～13個	14～20個	21～34個	35個以上
8個	12～15個	16～23個	24～39個	40個以上
9個	14～17個	18～26個	27～44個	45個以上
10個	15～19個	20～29個	30～49個	50個以上
11個	17～21個	22～32個	33～54個	55個以上
12個	18～23個	24～35個	36～59個	60個以上
16個	24～31個	32～47個	48～79個	80個以上

※2種類の素材それぞれによる上昇量のうち、少ないほうが適用される(下の図を参照)

ワンダニャンのレシピでブリードを行なうときのランクの上昇例

例1 躍動する幻想を9個、情熱の幻想を6個使ったとき

	必要数	使用数	
躍動する幻想	3	9	ランク+3
情熱の幻想	2	6	ランク+3

どちらの素材もランクが3段階上がる数を使っているので、ランクはそのまま3段階アップ

例2 躍動する幻想を30個、情熱の幻想を3個使ったとき

	必要数	使用数	
躍動する幻想	3	30	ランク+4
情熱の幻想	2	3	ランク+1

ランクの上昇量が少ないほうが適用されるため、ランクは1段階しか上がらない

「強化」の欄で選んだデッキコマンドの種類とステータスの上昇量

※赤色の文字で記載したデッキコマンドは、2個以上持っているときにしか使えない

名前	最大相性レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	ファイア耐性	ブリザド耐性	サンダー耐性	ウォータ耐性	ダーク耐性	ホーリー耐性
エリアルブレイク			1								
ブリザドブレード			2				10				
ダークブレイク			2							10	
スロットブレード			3								
ファイナルブレイク			3								
メテオバースト			4			20					
スパークダイヴ					1						
ポイズンダイヴ					2				10		
ドレインダイヴ		10			1						
スライドダッシュ			1								
サンダーダッシュ			2					10			
ソニックレイヴ			3		1						
ダークオーラ			4							10	
ザンテツケン			4								
ストライクレイド					1						
スパークレイド					2						
サークルレイド					3						
エリアルスラム			3								
ラストアルカナム			4								
ダークスプライサー			3							10	
グラビデストライク			1	1							
コンフュストライク			1	1							
トルネドストライク			2	1							
レインボウウインド			3								
タイムストーム			2	1							
ファイアウインド			2			10					
アイスブレイカー						20	20				
シャドウブレイカー										20	20
マグネスパイラル			2	1							
ホーリーライズ			3								30
リミットストーム			2		2						
マグネクラッシュ			3	1							
ソウルリリース			2	1							
ブレイクタイム	2		2								
ファイア				1		10					
ファイラ				2		15					
ファイガ				3		20					
ダークファイガ						20				20	
ファイガバースト				4		25					
メガフレア				4		30					
ブリザド				1			10				
ブリザラ				2			15				
ブリザガ				3			20				
アイシクルブレイク				3			25				
フリーズ				4			25				
アイスバラージュ				4			30				
サンダー				1				10			
サンダラ				2				15			
サンダガ				3				20			
トリプルプラズマ				4				30			
ケアル		10		1							
ケアルラ		20		2							
ケアルガ		30		3							

名前	最大相性レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	ファイア耐性	ブリザド耐性	サンダー耐性	ウォータ耐性	ダーク耐性	ホーリー耐性
エスナ	1			1							
ゼログラビデ				1	1						
ゼログラビラ				2	1						
ゼログラビガ				3	1						
ゼログラビガン				4	1						
バルーン				1					10		
バルーンラ				2					20		
バルーンガ				3					30		
スパーク				1							10
スパークラ				2							15
スパークガ				3							20
ホーリー				4							30
トルネド				3							
メテオ				3							
ミニマム				2							
ブラックアウト				2							
タイムボム				1							
コンフュ				1							
バインド				2							
ポイズン				2					10		
スロウ				1							
スリプル				1							
スリプラ				2							
スリプガ				3							
ストップ				3							
バニシュ				2	2						
ポーション		5									
ハイポーション		10									
メガポーション		20									
モーニングベル	1										
モーニングアラーム	2										
オールキュア	1										
エリクサー		30		1							
ラストエリクサー		50		3							
ドリームキャンディ	3										
ダークロール					2					20	
ソニックスライド		10			2						
スーパーグライド		10			1						
ウェークガード		5			1						
リンクガード	1				2						
スライドガード					2						
ダークバリア					3					30	
リベンジラッシュ			1		1						
リベンジオーラ			1		1						
シャドウストライク			1		2						
リベンジレイド			1		1						
リベンジブラスト			1		1						
エアリカバリー					1						
スティープクライム			1		1						
ラピッドディセント			1		1						
スピンスライド			1		1						
クレセントスライド			1		1						

INDEX

スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

上級者のための ULTIMANIA COLUMN

スピリットのステータスなどの決まりかた

スピリットのランク、最大HP、性格、お菓子の好き嫌いなど、さまざまな要素の初期状態は、表1のようにして決まる。ブリードで使った素材の数やデッキコマンドのほか、イベントフォーキャストの影響を受ける要素も多いので、ブリード時には注意しておこう。

表1 要素ごとの初期状態の決まりかた

要素	ベースとなるもの	左記の「ベースとなるもの」を補正する要素
ランク	素材の組み合わせごとに決まるランク(→P.243〜293)	●素材の使用数(→P.224) ●イベントフォーキャスト(リスキーデーにブリードを行なった場合、ランクが1段階上がる)
レベル	ソラとリクのレベルに応じて表2のように決まる値	●素材の使用数(→P.224)
最大相性レベル	2か3のどちらか(ランダムで決まる)	●ブリード時に使ったデッキコマンド(→P.225)
最大HP、攻撃力、魔法力、防御力	種族ごとの基本値、レベル、ランクに応じて式Aのように決まる値	●ブリード時に使ったデッキコマンド(→P.225) ●イベントフォーキャスト(表3を参照)
属性耐性	種族ごとの基本値(→P.243〜293)	●ブリード時に使ったデッキコマンド(→P.225)
性格	イベントフォーキャストに応じて、表4の確率で決まる	
お菓子の好き嫌い(→P.236)	「好き」「ふつう」「嫌い」の3段階があり、各段階に当てはまるお菓子の系統の数が、表5のように決まる。どの系統がどの段階になるかはランダム(スペシャルケーキはかならず「好き」で、表5の数に含まれない)	

表2 レベルのベースの値の決まりかた ※「平均レベル」は、ソラとリクのレベルの平均(小数点以下切り上げ)

平均レベル	1	2	3	4	5	6	7	8〜9	10	11	12	13	14〜15	16	17
ベースの値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

平均レベル	18〜19	20	21〜22	23	24〜25	26	27〜28	29	30〜31	32〜33	34〜35	36	37〜38	39〜40	41〜42
ベースの値	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

平均レベル	43〜45	46〜47	48〜49	50〜52	53〜55	56〜57	58〜60	61〜64	65〜67	68〜71	72〜76	77〜81	82〜87	88〜94	95〜99
ベースの値	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45

式A 最大HPなどのベースの値の決まりかた ※計算の最後に小数点以下切り捨て

種族ごとの基本値 ×(ランク補正 + ランダム値)× レベル補正 ÷10

種族ごとの基本値：P.243〜293を参照

ランク補正：

ランク	S	A	B	C	D	E	F
ランク補正	1.18	1.12	1.06	1	0.94	0.88	0.82

ランダム値：「(ランク補正 −1.1)÷10」から「(ランク補正 −0.9)÷10」の範囲でランダム

レベル補正：

LV50以下	LV51以上
レベル+10	35+レベルの半分

表3 イベントフォーキャストによる最大HPなどへの補正

イベントフォーキャスト	補正 最大HP	補正 最大HP以外
ナチュラルデー、マニーデー	+0〜3	──
HPボールデー	+5〜10	──
トレジャーデー	+0〜3	攻撃力+0〜1
バーゲンデー	+0〜3	防御力+0〜1
マジカルデー	+0〜3	魔法力+1〜2
リスキーデー	+0〜3	──

表4 それぞれの性格が選ばれる確率

イベントフォーキャスト	タイプⅠ	タイプⅡ	タイプⅢ	タイプⅣ
ナチュラルデー	30%	35%	35%	──
HPボールデー	──	20%	70%	10%
マニーデー	20%	70%	──	10%
トレジャーデー	40%	──	40%	20%
バーゲンデー	40%	40%	──	20%
マジカルデー	──	30%	30%	40%
リスキーデー	70%	──	20%	10%

表5 ランクごとのお菓子の好き嫌いの数

ランク	当てはまる系統数 好き	ふつう	嫌い
S	2	2	──
A、B	1	3	──
C、D	1	2	1
E	──	3	1
F	──	2	2

ステータスの上限について

スピリットのステータスのベースとなる値は、ブリード時にかぎらず式Aによって決まり、それにブリードや触れ合いでの補正が加えられる。ただし、各ステータスには上限があり、式Aの「ランク補正」を表6の「上限係数」に置きかえた値までしか上がらないのだ。また、属性耐性にも、式Bのような上限があるので覚えておこう。

表6 ランクごとの上限係数

ランク	S	A	B	C	D	E	F
上限係数	1.28	1.26	1.24	1.22	1.2	1.18	1.16

式B 属性耐性の上限

50+ 種族ごとの基本値の半分(%)

※小数点以下切り捨て

パーティー編成

ワンポイント 仲間のスピリットは、スピリットメニューの「パーティー編成」でパーティーメンバーにできる。

パーティー編成のやりかた



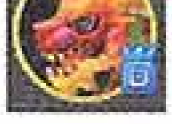
▶ボタンでの操作
十字ボタンかスライドパッドでスピリットを選んでAボタンで決定したのち、ほかのスピリットを決定すると、2体の位置が入れかわる。

▶パーティーメンバー
この欄に入れたスピリットがパーティーメンバーになる。バトルに参加するのは左側の2体。

▶タッチでの操作
スピリットのアイコンにタッチしたまま、ほかのスピリットの上にスライドさせると位置が入れかわる。

▶ページの切りかえ
タッチしたままこれらのマークの上にスライドさせると、ページの切りかえが可能。

スピリットのアイコンの表示の意味



ワクが黄色い
アビリティリンクのチップを、最初は出現していないものも含め、すべて解放している



表示が暗い
リンクポータル(→P.58)に送りこんでいて、パーティーメンバーにできない

パーティー編成時の各ボタンの特別な役割

ボタン	役割
Lボタン、Rボタン	ページを切りかえる。下画面の「L」「R」マークにタッチしても同じことができる
Xボタン	上画面を、アビリティリンクで取得可能なコマンドやアビリティの表示と切りかえる(出現していないぶんは表示されない)。明るくなっているものは、取得ずみであることを表す。画面下部には、そのスピリットをパーティーに加えたときに操作キャラクターのステータスがどのように変わるかが表示される
Yボタン	スピリットと永久に別れる。リンクポータルに送りこんでいるスピリットやパーティーメンバーとは別れられない

パーティーメンバーのスピリットの特徴

- 1体目と2体目がバトルに参加する。上記の「タッチでの操作」と同様の操作を下画面で行なえば、3体目との入れかえができる(一部の状況をのぞく)
- 敵を倒すと、経験値、相性ポイント、リンクポイントが上がる
- 取得しているステータスアビリティがソラとリクに適用される

チェック
- パーティーメンバーのスピリットと空欄の位置を入れかえる(パーティーメンバーをはずす)ことはできない
- スピリットを選ぶと、そのスピリットのステータスが上画面に表示される(→P.222)

スピリットメモワール ブリード以外の方法で仲間になるスピリットもいる

スピリットは基本的にブリードで仲間にするものだが、例外的に、特別なARカードをニンテンドー3DSのカメラに認識させることで仲間にできるスピリットもいる。該当する種族は下の表のとおりで、タイホウカブトなどの3体は、この方法でしか仲間にできないのだ。ちなみに、それら3体のスピリットは、レポートの「スピリット獲得率」には影響しない。

ARカードで仲間にできるスピリット

名前	仲間にするためのARカードの種類	ブリードで仲間にできるか	詳細
キングダニャン	本作の初回生産限定版の特典(3体のうちいずれかが仲間になる)	できる	P.257
クマダダイサーカス			P.258
ネクッポイ			P.273
タイホウカブト	「Vジャンプブックス ドリームワールドナビゲーション」付録	できない	P.262
バカンスシール	「Vジャンプ」2012年6月号付録	できない	P.275
フルーツキャット	「週刊ファミ通」2012年5月3日号付録	できない	P.281

INDEX

スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス



スピリット解説 3

触れ合い

用語解説 触れ合い

スピリットと一緒に遊ぶこと。タッチ操作でスピリットとスキンシップをとったり、触れ合い用のアイテムであるトレーニングトイを使ったりして、スピリットを成長させることができる。

触れ合いのはじめかた

ワンポイント スピリットとの触れ合いは、スピリット画面からはじめることができる。

スピリット画面の見かたと触れ合いをはじめるときの操作方法

►背景
ニンテンドー3DSの外側カメラに映ったものを表示するか、内側カメラに映ったものを表示するか、カメラを使わずに専用の背景を表示するかを、スピリットメニューの「カメラ」で選ぶことができる。



►スピリット
パーティーメンバーが表示され、気まぐれにあたりをうろつく。触れ合いはすべて、これらのスピリットを相手に行なう。

►光の輪
下画面でタッチした位置に表示される。

►スキンシップをはじめる(→P.231)
スピリットのシルエットに2回タッチすると、そのスピリットとスキンシップができる。

►スピリットを呼ぶ
ワク内でシルエット以外の場所にタッチすると、上画面に光の輪が表示され、スピリットをその場所の近くに呼び寄せる。

►トレーニングトイを使う(→P.232~237)
下記のアイコンに2回タッチすると、そのトレーニングトイを使う画面に切りかわる。アイコンの右下の数字は各アイテムの所持数で、ペイントガンとお菓子は全種類の合計数(100個以上のときは99)が表示される。



バルーン(→P.232)



ウォーターバレル(→P.233)



トレジャーゴーグル(→P.234)



ペイントガン(→P.235)



お菓子(→P.236)

►アイコン表示の切りかえ
左右のマークにタッチすると、表示するトレーニングトイのアイコンを切りかえられる。

スピリット画面で行なえるタッチ以外の操作

操作	できること
Xボタン	スピリットメニューを開く(→P.220)
Yボタン	アビリティリンクの画面を開く(→P.238)
Rボタンを押しながらAボタンを押す	写真を撮る。撮った写真は、ニンテンドー3DSのHOMEメニューから、本体内蔵ソフト『ニンテンドー3DSカメラ』を起動すれば確認できる
スライドパッドを動かす	画面に表示する範囲を変える

チェック
●触れ合いを行なっていないときに何らかのARカードをニンテンドー3DSのカメラに認識させると、そのカードの上にパーティー内のスピリット1体を映し出せる。このときに可能な触れ合いは、スキンシップ、ペイントガン、お菓子のみ

触れ合いを行なうことのメリット

ワンポイント スピリットと触れ合うと、そのスピリットの能力が変化する。

触れ合いには、以下の3つのメリットがある。ただし、触れ合いの効果はその種類ごとに異なるので、それぞれにどんなメリットがあるかは確認しておこう。



⬅触れ合いでステータスが上がったときは、種類を表すアイコンと上昇量が表示される。

メリット① スピリットのステータスが上がる

ペイントガン以外で触れ合いを行なうと、スピリットのステータスが上がる。上がるステータスの種類は下の表のとおりだが、上昇量は、ドロップボーナスの『ブリードブースト』やハッピー値(→P.230)によって大きく変わる(詳細はP.231～237を参照)。

触れ合いの種類と上がる可能性があるステータス

※↑……上がる、↑↑……大きく上がる、——……上がらない

触れ合いの種類			上がる可能性があるステータス							
			相性ポイント	経験値	リンクポイント	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	属性耐性
スキンシップ			↑	↑	↑	——	——	——	——	——
トレーニングトイ	おもちゃ	バルーン	↑↑	↑↑	——	——	——	——	——	——
		ウォーターバレル	——	↑↑	↑↑	——	——	——	——	——
		トレジャーゴーグル	↑	——	——	——	——	——	——	——
	ペイントガン		——	——	——	——	——	——	——	——
	お菓子	コンペイトウ系	——	——	↑↑	↑	↑	——	——	——
		マジックアイス系	——	——	↑↑	↑	——	↑	——	——
		ガードクッキー系	——	——	↑↑	↑	——	——	↑	——
		レジストチョコ系	——	——	↑↑	↑	——	——	——	↑
		スペシャルケーキ	——	——	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑

メリット② 現在相性レベルが回復する

相性維持値(→P.222)は、触れ合いによって回復する(表1を参照)。その結果に応じて、表2のように、現在相性レベルも回復するのだ。



⬅現在相性レベルがゼロでも、数回スキンシップを行なえば最大値にもどせる。

表1 相性維持値の回復量

触れ合いの種類			回復量
スキンシップ	好きな部位		最大値の40～60%
	嫌いな部位		最大値の20～40%
トレーニングトイ	おもちゃ		最大値の40～60%
	ペイントガン		(変化しない)
	お菓子	「嫌い」以外のもの	最大値の40～60%
		「嫌い」のもの	最大値の20～40%

表2 相性維持値の回復後に現在相性レベルがいくつになるか

※変化前より低くなる場合は変わらない

回復後の相性維持値	8～10	11～13	14～16	17～19	20～22	23～25	26～28	29～31	32
現在相性レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9

メリット③ 性格が変化する

スキンシップやお菓子によって触れ合うと、スピリットの性格が変わることがある。変化のしかたは右の表のとおりだ(リスキーデーのときは、確率が表内の値の2倍になる)。なお、性格が変化したあとは、スピリット画面を閉じるまで、同じスピリットの性格は変化しなくなる。

触れ合いの種類と変化後の性格のタイプ

触れ合いの種類			変化後の性格	確率
スキンシップ	なでるとき	好きな部位	タイプⅡ	8%
		嫌いな部位	タイプⅣ	8%
	つつくとき	好きな部位	タイプⅢ	8%
		嫌いな部位	タイプⅠ	8%
トレーニングトイ	お菓子	コンペイトウ系	タイプⅠ	15%
		マジックアイス系	タイプⅡ	10%
		ガードクッキー系	タイプⅢ	10%
		レジストチョコ系	タイプⅣ	10%
	上記以外		(変化しない)	

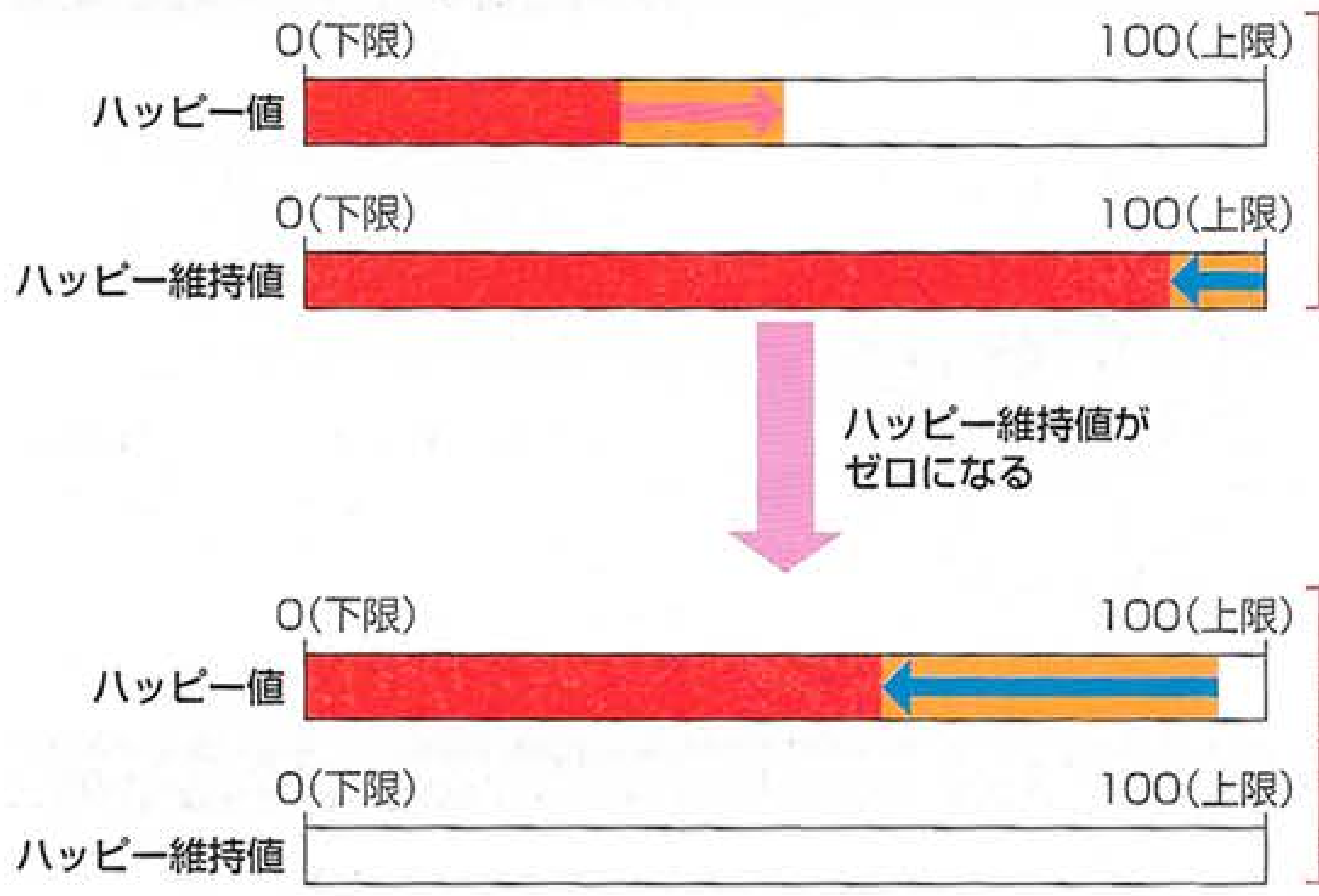
INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
——
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

触れ合いとスピリットの機嫌の変化

ワンポイント 触れ合いを行なうたびに「ハッピー値」と「ハッピー維持値」が変化し、触れ合いの効果に影響する。

画面には表示されないが、スピリットには「ハッピー値」および「ハッピー維持値」というものがある。ハッピー値はスピリットの機嫌のようなもので、この値が高いほど、大半の触れ合い時にステータスが上がりやすく、上がったときの上昇量も多くなるのだ。ハッピー維持値はハッピー値の増減に関わる値で、下記のルールで変わっていく。

ハッピー値とハッピー維持値の関係



ハッピー維持値が1以上のときに触れ合いを行なうと、ハッピー値が増え、ハッピー維持値が減る。変化量は表2を参照

ハッピー維持値がゼロのときに触れ合いを行なうと、ハッピー値が大幅に減る。変化量は表2を参照

ハッピー値のそのほかの特徴

- 初期値は現在相性レベルに応じて変わる(表1を参照)
- ハッピー値が71以上のときは、下の写真のように音符や光が表示される
- スピリット画面を閉じると初期値にもどる

ハッピー値が71～99のとき



ハッピー値が100のとき



ハッピー維持値のそのほかの特徴

- 初期値は100
- 実際の時間で5分過ぎるごとに20回復する



⬆『ブリードブースト』のレベルが高ければ、少し触れ合いを行なうだけでハッピー値が上限に達する。

表1 現在相性レベルごとの初期ハッピー値

現在相性レベル	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
初期ハッピー値	0	15	15	20	20	30	30	35	35	40

表2 触れ合いの種類ごとのハッピー値およびハッピー維持値の変化量

			ハッピー値の変化量					ハッピー維持値の変化量
		ハッピー維持値	1以上				ゼロ	
		『ブリードブースト』のレベル	(なし)	LV1	LV2	LV3	(全レベル共通)	
スキンシップ	好きな部位		+12	+15	+18	+24	−20	−9～−3
スキンシップ	嫌いな部位		+6	+9	+12	+18	−30	−15～−5
トレーニングトイ	おもちゃ		+24	+30	+36	+48	−30	−15～−5
トレーニングトイ	ペイントガン		(変化しない)					
トレーニングトイ	お菓子	「好き」のもの	+30	+36	+48	+54	−20	−9～−3
トレーニングトイ	お菓子	「ふつう」のもの	+24	+30	+36	+48	−30	−15～−5
トレーニングトイ	お菓子	「嫌い」のもの	+6	+9	+12	+18	−40	−21～−7

触れ合い❶ スキンシップ

ワンポイント スピリットへの触れかたには、「なでる」と「つつく」がある。

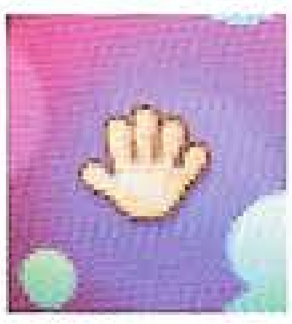
この触れ合いかたのメリット	相性ポイントが上昇	経験値が上昇	リンクポイントが上昇	性格が変化	現在相性レベルが回復
	表3を参照	表3を参照	表3を入手	P.229を参照	P.229を参照

スキンシップのやりかた

▶なでる&つつく

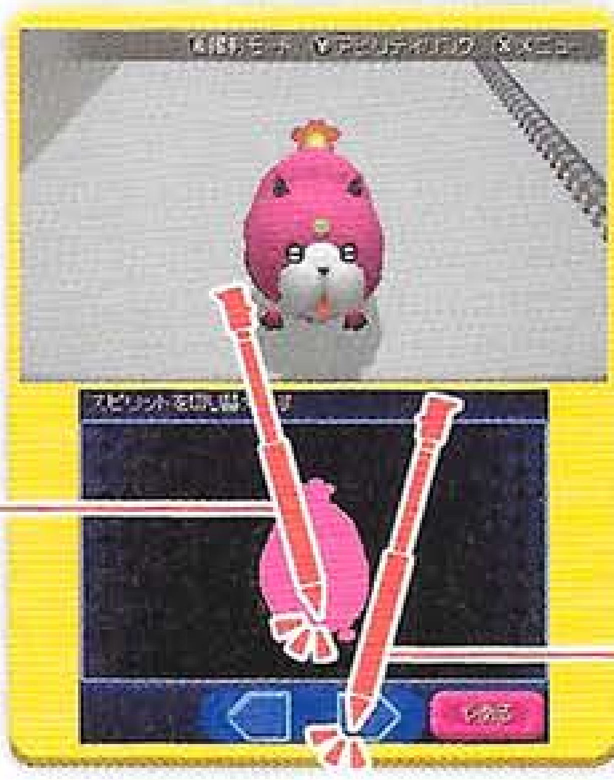
下画面に表示されるスピリットのシルエットにタッチすると、タッチの長さに応じて、なでたりつついたりできる。

なでる（長めにタッチ）



つつく（一瞬だけタッチ）





カメラの回転



スライドパッドを入力すると、カメラを回転させて、スピリットを別の方向から見ることができる。

▶表示するスピリットの切りかえ

ここにタッチするか、十字ボタンの左右を押すと、表示するスピリットを切りかえられる。

スキンシップの結果

スピリットの身体には、触れられるのが好きな部位と嫌いな部位がある。好きな部位に触れたほうが、ステータスが上昇する確率が高いのだ（表3を参照）。なでられるのが好きか嫌いか、つつかれるのが好きか嫌いかは部位ごとに異なるほか、同じスピリットでも性格によってちがう。なお、触れられたときに喜んだりイヤがったりするかは右の図のようにして決まる。ステータスが上がったときはかならず喜ぶので、喜んだからといってその部位が好きとはかぎらない点には注意。

スピリットの反応の決まりかた

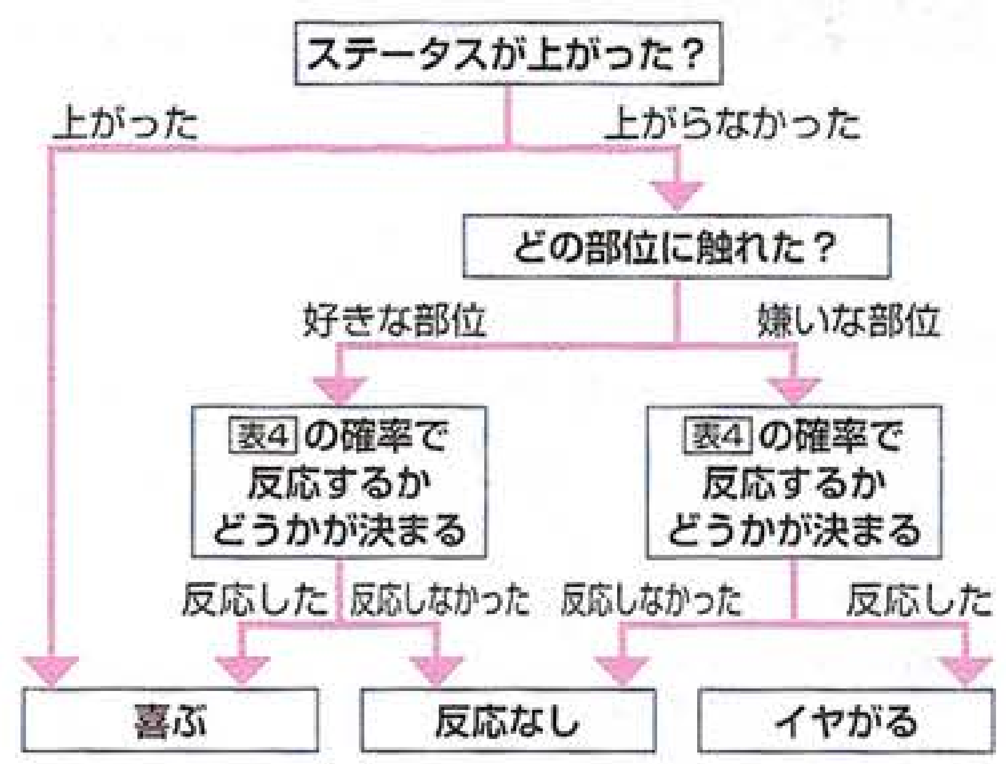


表3 相性ポイント・経験値・リンクポイントの上昇量

ハッピー値	上がる確率		『ブリードブースト』のレベルごとの上昇量			
	好きな部位	嫌いな部位	（なし）	LV1	LV2	LV3
相性ポイント						
100	80%	60%	6〜18	7〜23	9〜28	12〜36
71〜99	80%	50%	3〜9	3〜11	4〜14	6〜18
1〜70	80%	40%	1〜4	1〜5	2〜7	3〜9
0	20%	10%	1	1	1〜2	1〜3
経験値						
100	50%	25%	4〜12	5〜15	6〜19	8〜24
71〜99	40%	20%	2〜6	2〜7	3〜9	4〜12
1〜70	30%	15%	1〜3	1〜3	1〜4	2〜6
0	1%	0%	1	1	1〜2	1〜3
リンクポイント						
100	80%	30%	2〜6	2〜7	3〜9	4〜12
71〜99	75%	25%	1〜4	1〜5	2〜7	3〜9
1〜70	40%	20%	1〜3	1〜3	1〜4	2〜6
0	1%	0%	1	1	1〜2	1〜3

表4 スピリットが反応する確率

ハッピー値	触れた部位	
	好きな部位	嫌いな部位
100	100%	72%
71〜99	96%	48%
1〜70	80%	40%
0	40%	20%

チェック

- スピリットが反応しているあいだは、なでたりつついたりしても効果がない
- ハッピー値やハッピー維持値は、スピリットが反応しなかった場合でも変化する
- 一部のスピリットが喜んだときは、スキンシップが自動的に終わることがある

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

触れ合い② バルーン

ワンポイント バルーンを使うと、スピリットと風船を弾き返し合うミニゲームがはじまる。

この触れ合いかたのメリット	相性ポイントが上昇	経験値が上昇	現在相性レベルが回復
	表2を参照	表2を参照	P.229を参照

バルーンの遊びかた



► マーカー(右記参照)

► 風船を弾く
下画面のシルエットにタッチすると、風船をスピリット側に弾き返せる。

► 風船
この風船をスピリットと弾き合って遊ぶ。風船の性質は下記のとおりで、風船がすべてなくなるとゲーム終了となる。

風船の特徴

- 通常の風船とミッキー型の風船がある
- こちらへ飛んできた風船は、弾き返さないでいるとなくなってしまうが、その少し前にマーカーが表示される
- マーカーが表示されている風船を弾き返すと、スコアが3上がる
- マーカーが表示される前の風船を弾き返すと、スコアが1上がる
- 弾き返すたびに飛ぶ速度が上がり、こちらが5回弾き返したあと割れる。速度は、通常の風船のほうがミッキー型の風船より速い
- ミッキー型の風船は、こちらが弾き返した回数に応じて、新たにいくつかの風船を出現させる(表1を参照)

表1 ミッキー型の風船で新たに出現する風船

こちらが弾き返した回数	新たに出現する風船
1回	―
2回	通常の風船1個
3回	通常の風船2個
4回	通常の風船3個
5回	―



↑ミニゲーム開始時は、大きなミッキー型の風船が、画面中央に1個だけ表示されている。



↑そのシルエットにタッチすると、通常の風船2個とミッキー型の風船3個が出現して、弾き合いがスタート。

! 高いスコアを得るコツ

風船を手前に引きつけて、マーカーが表示されてから弾き返すのが基本。ただし、弾き返しそこねて風船が消えてしまうと高いスコアは望めないので、飛んでくる風船の数が増えて余裕がなくなってきたら、マーカーの表示前であっても、確実に弾き返すことを優先しよう。

表2 相性ポイントと経験値の上昇量

終了時のスコア	『ブリードブースト』のレベルごとの上昇量			
	(なし)	LV1	LV2	LV3
99以下	11~33	13~40	14~43	16~50
100~199	16~48	19~57	20~62	24~72
200以上	24~72	28~86	31~93	36~108

触れ合い③ ウォーターバレル

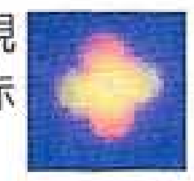
ワンポイント ウォーターバレルを使うと、水中のスピリットを弾いてプライズなどを取るミニゲームがはじまる。

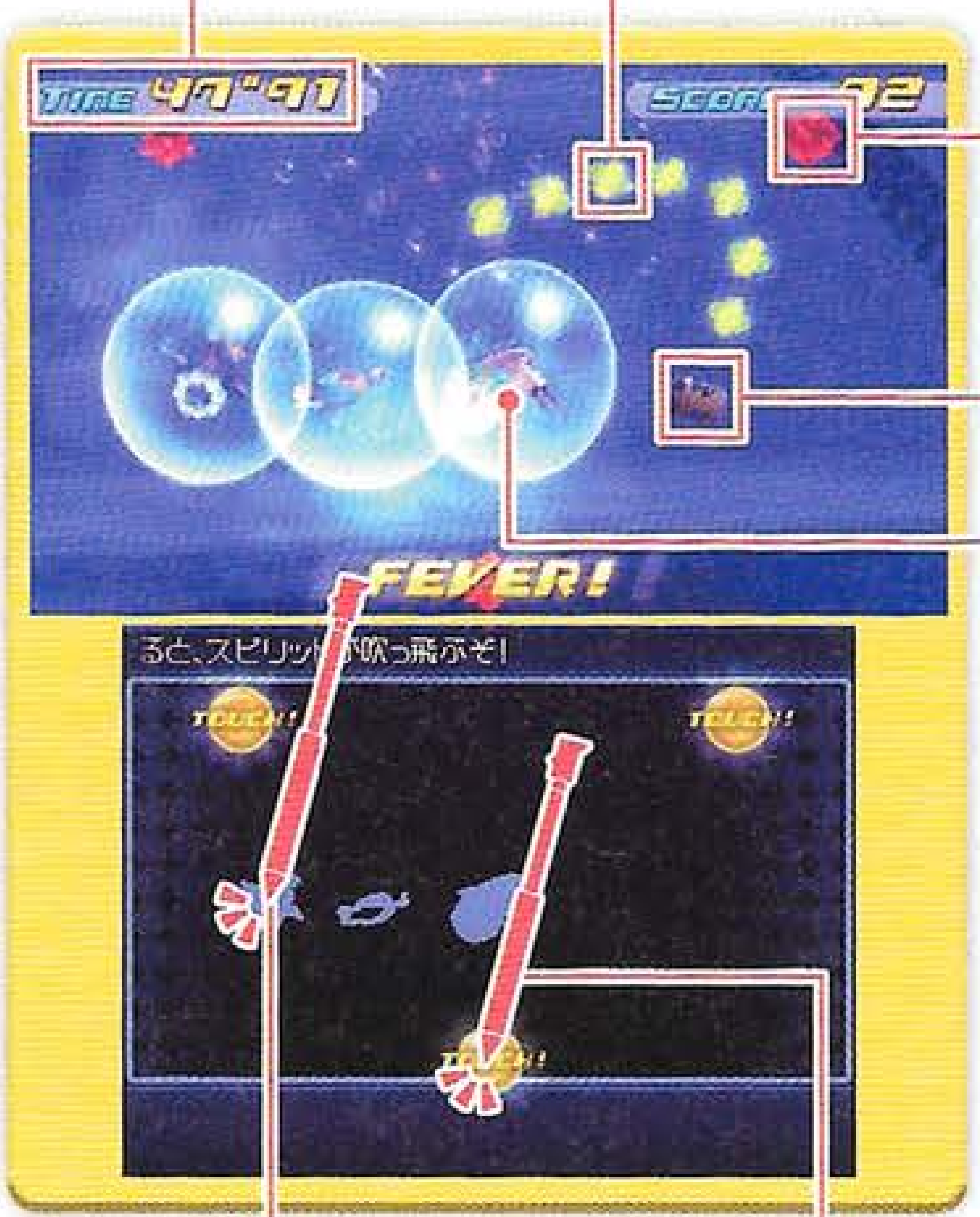
この触れ合いかたのメリット	経験値が上昇	リンクポイントが上昇	現在相性レベルが回復
	下の表を参照	下の表を参照	P.229を参照

ウォーターバレルの遊びかた

▶残り時間
開始から終了までの制限時間は60秒。

▶プライズ
スピリットが取るとスコアが1上がる。出現から8秒が経過すると、右の写真のように赤っぽく変化する。



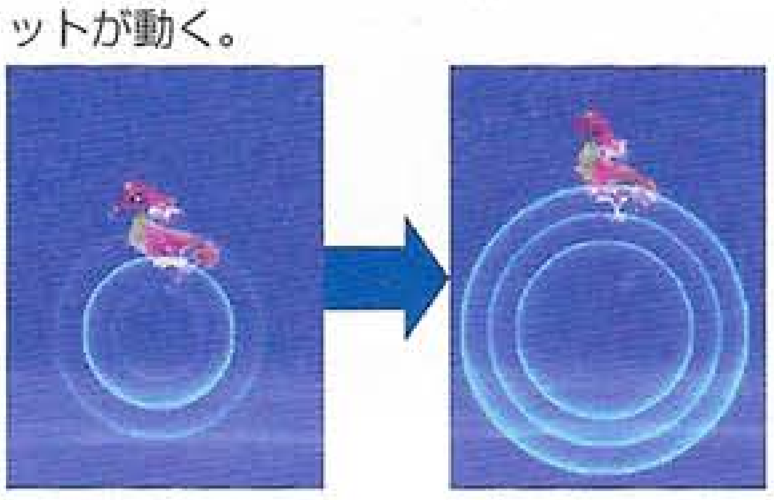


▶爆弾
爆発すると爆風を発生させ、爆風に触れたスピリットを勢いよく弾く。

▶宝箱
スピリットが開けるとスコアが10上がる。水中を直線的に移動しており、画面の端にぶつかると跳ね返る。

▶スピリット
パーティーメンバーのスピリット。画面の端、宝箱、ほかのスピリットにぶつかると跳ね返り、近くにあるプライズを取ったり宝箱を開けたりする。

▶スピリットを弾く
下画面にタッチすると上画面の同じ場所に波紋が発生し、それに弾かれてスピリットが動く。



▶爆弾を爆発させる
下画面では、爆弾の位置に「TOUCH!」と書かれた黄色いマークが表示される。ここにタッチすると、上画面の爆弾が爆発する。

プライズ・爆弾・宝箱の出現と消滅のしかた

- 10秒(※1)が経過するか、「ひとつのパターンで出現したプライズを、消える前にすべて取る」こと(以下、全入手)に成功するたびに、いくつかの候補のなかからランダムで選ばれた配置パターンで、プライズ・爆弾・宝箱が出現する
- 出現から10秒が経過したプライズと爆弾は消える
- 画面に表示されない「配置ランク」というものがあり、これが高いほど、プライズや宝箱の数が多い配置パターンが選ばれやすい
- 配置ランクの初期値は1。全入手に成功すると、配置ランクが1上がる(上限は4)
- 全入手に失敗すると、配置ランクは1にもどる

※1……配置ランクが4のときは8秒

! 高いスコアを得るコツ

スピリットの近くにあるものから順に爆弾を爆発させ、スピリットを勢いよく弾いていくといい。タッチによる波紋でスピリットを運ぶのは、爆弾がスピリットから遠いときか、爆弾がなくなったときだけで問題ない。

経験値とリンクポイントの上昇量

終了時のスコア	『ブリードブースト』のレベルごとの上昇量			
	(なし)	LV1	LV2	LV3
49以下	11~33	13~40	14~43	16~50
50~99	16~48	19~57	20~62	24~72
100以上	24~72	28~86	31~93	36~108

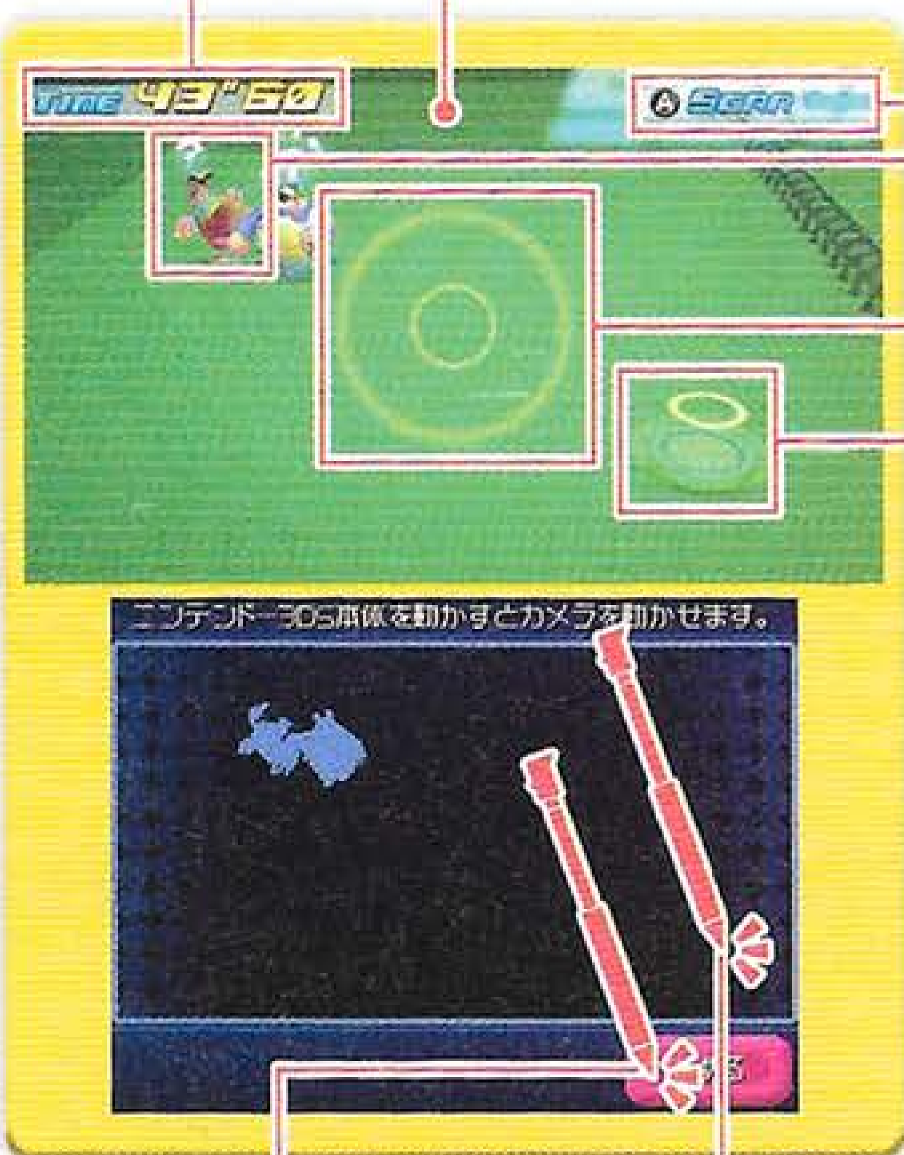
INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

触れ合い④ トレジャーゴーグル

ワンポイント トレジャーゴーグルを使うと、画面に隠れたお宝を探すミニゲームがはじまる。

この触れ合いかたのメリット	相性ポイントが上昇	現在相性レベルが回復	アイテムやマニーを入手
	表1を参照	P.229を参照	右ページを参照

トレジャーゴーグルの遊びかた



▶背景
探索できる場所。見えないお宝や爆弾が隠されている。ニンテンドー3DS本体を動かすと、それに合わせて映る範囲が変わる(左右90度ずつくらい動かすと、全域を見渡せる)。

▶残り時間
開始から終了までの制限時間は60秒。

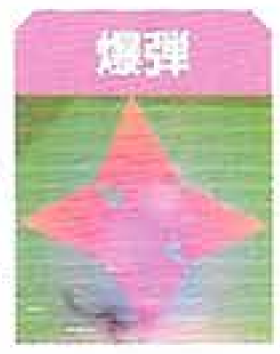
▶やめる
ここにタッチするかBボタンを押すと、その時点で探索を終える。

▶スピリットを呼ぶ
ワク内にタッチすると、上画面に光の輪が表示され、スピリットをその場所に呼べる。

▶SCANゲージ
このゲージが満タンのときにAボタンを押すと、「スキャン」を行なえる(初期状態では満タンになっている)。スキャンは3秒間つづき、そのあいだはお宝と爆弾の位置が表示される。ゲージはスキャンを行なうとゼロになるが、時間経過で自動的にたまっていき、10秒で満タンになる。

お宝


⬅スピリットが見つけるとアイテムやマニーが手に入る(右ページを参照)。

爆弾


➡スピリットが見つけると爆発する。爆発に巻きこまれたスピリットは気絶して、しばらく動けなくなる。

▶スピリット
ふだんは気まぐれにあたりをうろつき、タッチ操作で呼ばれるとその場所へ移動する。すぐ近くにあるお宝や爆弾を自動的に見つけることができ、お宝や爆弾との距離がある程度近いと、頭上に「?」や「!」のマークが表示される。

お宝や爆弾がやや近い / お宝や爆弾がかなり近い


▶レーダー
お宝を探すためのヒントのひとつ。画面内にあるお宝と爆弾の数に応じて下の写真のように変化する。

画面内にお宝と爆弾がない / 画面内にお宝と爆弾が合計1~2個ある / 画面内にお宝と爆弾が合計3個以上ある


▶光の輪
下画面でタッチした位置に表示される。

❗お宝を多く見つけるコツ

探索がはじまったらすぐにAボタンでスキャンを行ない、ニンテンドー3DS本体を左右に動かしてお宝の位置を確認しよう。あとは、その位置にタッチしてスピリットを向かわせればOK。SCANゲージがたまるのを待っているあいだは、レーダーを利用して、何かがある場所の目星をつけておくといい。

表1 相性ポイントの上昇量

入手したお宝の数	ハッピー値	『ブリードブースト』のレベルごとの上昇量			
		(なし)	LV1	LV2	LV3
0~1個	100	3~10	4~12	4~13	5~15
	71~99	2~8	3~10	3~10	4~12
	1~70	2~6	2~7	2~8	3~9
	0	1~5	2~6	2~6	2~7
2~4個	100	5~15	6~18	6~19	7~22
	71~99	4~12	4~14	5~15	6~18
	1~70	3~9	3~10	3~11	4~13
	0	2~7	3~9	3~9	3~11
5個	100	7~22	9~27	9~29	11~33
	71~99	6~18	7~21	7~23	9~27
	1~70	4~13	5~16	5~17	6~20
	0	3~11	4~13	4~14	5~16

お宝で手に入るものの決まりかた

お宝を見つけたときに手に入るものの候補は、表2のとおり。どのカテゴリーのものが手に入るかが記載した確率で決まり、そのカテゴリー内で、ショップレベル(→P.56)と現在相性レベルの条件を両方とも満たすひとつがランダムで選ばれるのだ。

表2 入手できるお宝 ※「相性レベル」は、パーティー内のスピリットの現在相性レベルの平均(小数点以下切り上げ)を表す

名前	ショップレベル	相性レベル
マニー 【選ばれる確率:30%】		
3～300マニー(※1)	1	0
お菓子 【選ばれる確率:30%】		
コンペイトウ	1	0
ガードクッキー	1	0
レジストチョコ	1	0
マジックアイス	1	0
スペシャルケーキ	1	0
コンペイトウ2	1～4	7
	5～8	4
ガードクッキー2	1～4	7
	5～8	4
レジストチョコ2	1～4	7
	5～8	4
マジックアイス2	1～4	7
	5～8	4
コンペイトウ3	5	7
ガードクッキー3	5	7
レジストチョコ3	5	7
マジックアイス3	5	7
ドリームピース【選ばれる確率:20%】		
加速する幻想	3	0
加速する空想	5	0
加速する夢想	6	4
羽ばたける幻想	2	0
羽ばたける空想	7	0
羽ばたける夢想	3	4
躍動する幻想	1	0
躍動する空想	4	0
躍動する夢想	2	4
共鳴する幻想	2	0
共鳴する空想	7	0
共鳴する夢想	3	4
猛る幻想	1	0
猛る空想	7	0
猛る夢想	7	4
直向きな幻想	2	0
直向きな空想	4	0
直向きな夢想	3	4
冷徹なる幻想	1	0
冷徹なる空想	5	0
冷徹なる夢想	5	0
情熱の幻想	1	0
情熱の空想	4	0
情熱の夢想	2	4
悩める幻想	1	0
悩める空想	2	0
悩める夢想	2	4
不思議な幻想	3	0
不思議な空想	5	0
不思議な夢想	8	0
ペイントガン【選ばれる確率:16%】		
ペイントガン・赤	1	0
ペイントガン・青	1	0
ペイントガン・緑	1	0
ペイントガン・黄	1	0
ペイントガン・白	1	0
ペイントガン・黒	1	0
ペイントガン・紫	1	0
ペイントガン・水色	1	0
おもちゃ 【選ばれる確率:4%】		
バルーン	1	0
ウォーターバレル	1	0

※1……ショップレベルや、現在相性レベルの平均が高いほど金額が多くなりやすい

触れ合い⑤ ペイントガン

ワンポイント ペイントガンを使うと、スピリットの色を変えられる。ステータスへの影響はない。

この触れ合いかたのメリット

スピリットの色を変更
下記参照

ペイントガンの使いかた



► **スピリット**
弾が当たると、少しずつその弾の色に変わる(弾が当たったときには音が鳴る)。ただし、色が変わるのは身体の特定の部分のみ。また、変えた色をもとにもどすことはできない。

► **弾を発射する**
現在選んでいる色にタッチするか、Aボタンを押すと、照準の位置へ弾を発射する。入力しつづければ連射可能。

► **残弾数**

► **照準**
この位置に向けて弾を発射する。スライドパッドを入力するか、ニンテンドー3DS本体を動かすと操作できる。

► **別の色を選ぶ**
現在選んでいない色にタッチするか、十字ボタンを押すと、選択中の色を変えられる。

► **選べない色**
対応するペイントガンを持っていない色は、グレーで表示されて選択できない。

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

触れ合い⑥ お菓子

ワンポイント お菓子もトレーニングトイの一種で、スピリットに食べさせるとステータスを上げることができる。

この触れ合いかたのメリット	リンクポイントが上昇	最大HPなどが上昇	性格が変化	現在相性レベルが回復
	右ページを参照	右ページを参照	P.229を参照	P.229を参照

お菓子の与えかた

▶お菓子
同時に3個まで置ける。



▶お菓子を投げる
お菓子にタッチし、矢印の場所まですばやくスライドして放すと、その方向にお菓子を投げて置くことができる。

▶せかす
下画面に2回タッチするたびに、スピリットがお菓子を食べるかどうか決めるまでの時間が1秒ずつ短くなる。

▶スピリット
お菓子が置かれると、ときどき食べに行く。好きなお菓子ほど食べやすい。くわしくは下記を参照。

スピリットのお菓子の食べかた

- 各スピリットは、お菓子が置かれた直後に、それを食べるかどうかを下の表の確率で決める。食べることにしなかった場合は、以降3~7秒ごとに、食べるかどうかを同じ確率で決め直す
- お菓子を食べることにしたスピリットは、そのお菓子の場所へ移動する。スピリットをARカードで映し出している場合は、お菓子を引き寄せて食べる

スピリットがお菓子を食べる確率

ハッピー値	好き嫌いの段階	「ブリードブースト」のレベルごとの食べる確率 (なし)	LV1	LV2	LV3
100	好き	95%	100%		
	ふつう	90%	100%		
	嫌い	40%	60%	80%	100%
71~99	好き	90%	100%		
	ふつう	80%	100%		
	嫌い	30%	45%	60%	100%
1~70	好き	80%	100%		
	ふつう	70%	100%		
	嫌い	20%	30%	40%	80%
0	好き	60%	90%	100%	
	ふつう	40%	60%	80%	100%
	嫌い	15%	22%	30%	60%

スピリットにはお菓子の好き嫌いがある

スペシャルケーキ以外のお菓子は、コンペイトウ系、ガードクッキー系、レジストチョコ系、マジックアイス系の4つに分類される。スピリットにはお菓子の系統ごとに好き嫌いがあり、好きなものほど食べやすく、食べたときのハッピー値の上昇量も多いのだ。



←スペシャルケーキは特別なお菓子で、どのスピリットでもかならず好き。

お菓子の好き嫌いの特徴

- 「好き」「ふつう」「嫌い」の3段階がある。画面には表示されない
- 仲間になった時点での好き嫌いの数は、ランクに応じて決まる(→P.226)
- お菓子を食べると、その系統のお菓子が1段階好きになることがある。同じ系統のお菓子を連続で食べるほど好きになりやすい(下の表を参照)

好き嫌いの段階が変化する確率

その系統のお菓子を連続で食べた回数	段階ごとの変化する確率 嫌い→ふつう	ふつう→好き
1回	3%	0%
2回	5%	3%
3回以上	10%	5%

お菓子で上がるステータス

スピリットがお菓子を食べると、リンクポイントが上昇する(表1と表2を参照)。さらに、お菓子の系統に応じて、最大HP、攻撃力、魔法力、防御力、各属性耐性のいずれかが上がることがあるのだ。上がる可能性があるステータスは表3の確率で選ばれ、そのステータスが実際に上がるかどうかは、下記のグラフのような確率で決まる。

ステータスの上がりかた

- お菓子ごとに、ステータスをベースの値(→P.226)からどれだけ上げられるかの量の上限(上昇限界)がある(表3を参照)
- 上昇量が上記の上昇限界に達しているステータスや、スピリットごとの上限(→P.226)に達しているステータスは、「上がる可能性があるステータス」に選ばれない

表1 スペシャルケーキ以外でのリンクポイントの上昇量

ハッピー値	『ブリードブースト』のレベルごとの上昇量			
	(なし)	LV1	LV2	LV3
100	6~18	10~30	12~37	15~45
71~99	5~15	8~24	10~30	12~36
1~70	3~11	6~18	7~22	9~27
0	2~7	4~12	5~15	6~18

表2 スペシャルケーキでのリンクポイントの上昇量

ハッピー値	『ブリードブースト』のレベルごとの上昇量			
	(なし)	LV1	LV2	LV3
100	10~30	12~37	15~45	25~75
71~99	8~24	10~30	12~36	20~60
1~70	6~18	7~22	9~27	15~45
0	4~12	5~15	6~18	10~30

表3 お菓子で上がるステータス

名前	上がる可能性があるステータス	そのステータスが選ばれる確率	上昇量	上昇限界
コンペイトウ	最大HP	62.5%	+1~2	+25
	攻撃力	37.5%	+1	+8
コンペイトウ2	最大HP	62.5%	+1~2	+50
	攻撃力	37.5%	+1	+16
コンペイトウ3	最大HP	62.5%	+1~2	∞
	攻撃力	37.5%	+1	∞
マジックアイス	最大HP	62.5%	+1~2	+25
	魔法力	37.5%	+1	+8
マジックアイス2	最大HP	62.5%	+1~2	+50
	魔法力	37.5%	+1	+16
マジックアイス3	最大HP	62.5%	+1~2	∞
	魔法力	37.5%	+1	∞
ガードクッキー	最大HP	62.5%	+1~2	+25
	防御力	37.5%	+1	+8
ガードクッキー2	最大HP	62.5%	+1~2	+50
	防御力	37.5%	+1	+16
ガードクッキー3	最大HP	62.5%	+1~2	∞
	防御力	37.5%	+1	∞

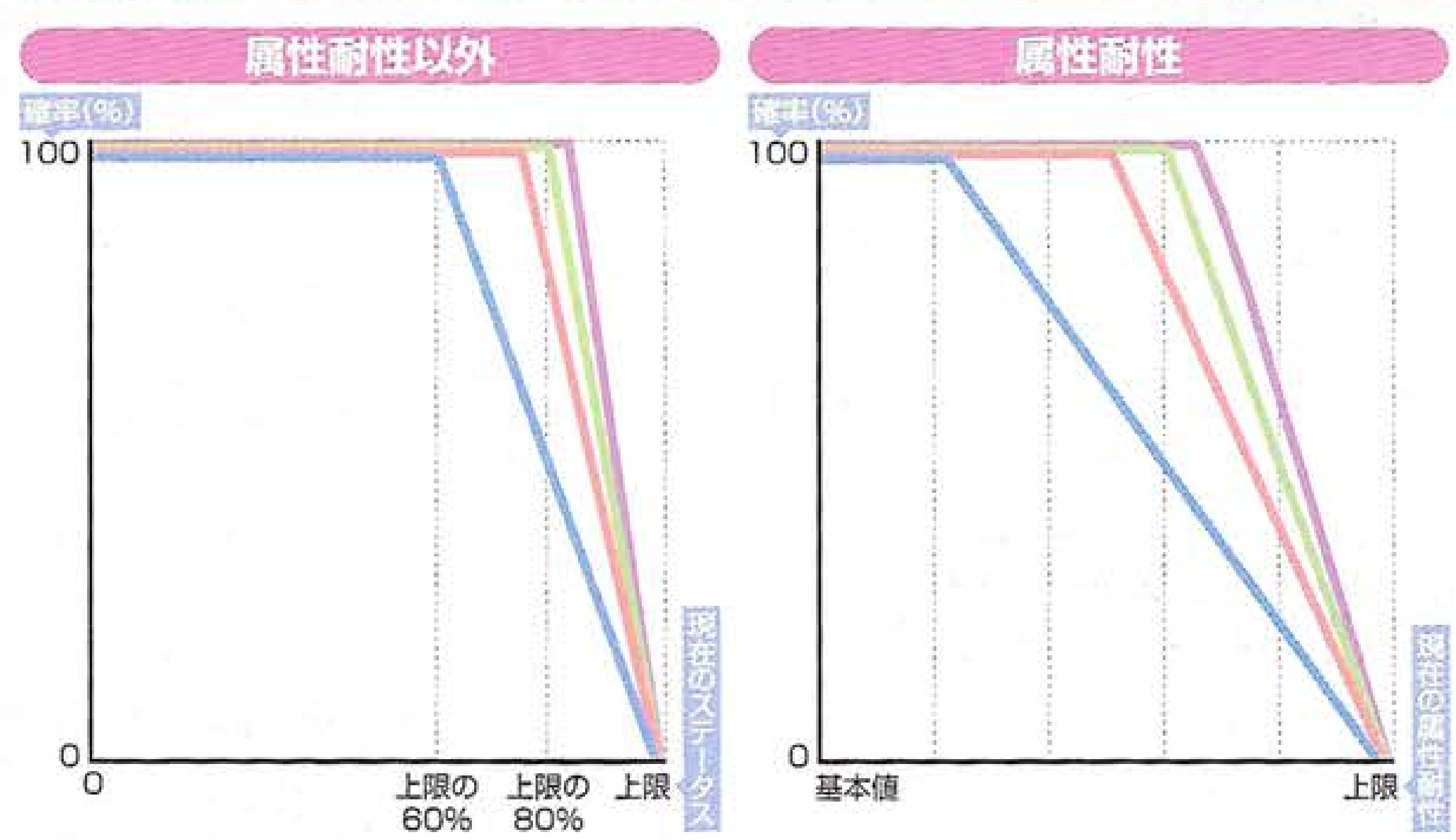
名前	上がる可能性があるステータス	そのステータスが選ばれる確率	上昇量	上昇限界
レジストチョコ	最大HP	45.4%(※1)	+1~5	+25
	属性耐性	各9.1%(※2)	+1~5	各+20
レジストチョコ2	最大HP	45.4%(※1)	+1~5	+50
	属性耐性	各9.1%(※2)	+1~5	各+40
レジストチョコ3	最大HP	45.4%(※1)	+1~5	∞
	属性耐性	各9.1%(※2)	+1~5	各+80
スペシャルケーキ	最大HP	25%(※3)	+1~5	∞
	攻撃力	15%(※4)	+1~2	∞
	魔法力	15%(※4)	+1~2	∞
	防御力	15%(※4)	+1~2	∞
	属性耐性	各5%(※5)	+1~5	各+80

※1……スピリットの属性が「物理」以外のときは「41.8%」
※2……スピリットの属性が「物理」以外のときは、その属性の耐性が「16.7%」、それ以外の属性の耐性が「8.3%」
※3……スピリットの属性が「物理」以外のときは「23.6%」
※4……スピリットの属性が「物理」以外のときは「14.3%」
※5……スピリットの属性が「物理」以外のときは、その属性の耐性が「9.5%」、それ以外の属性の耐性が「4.8%」

選ばれたステータスが上がる確率

※スペシャルケーキでステータスが上がる確率は、このグラフよりも高め(1.2~1.67倍ほど)

—…『ブリードブースト』の効果を得ていない
—…『ブリードブースト』のレベルが1
—…『ブリードブースト』のレベルが2
—…『ブリードブースト』のレベルが3



ステータスが低いときは選ばれたステータスがかならず上がるが、上限に近くなるほどステータスは上がりにくくなる

チェック
- スピリットが食べる前のお菓子は、スピリット画面にもどっても置かれたまま。ただし、ほかのトレーニングトイを使ったりスピリット画面を閉じたりすると、バックヤードにもどされる

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

スピリット解説 4



アビリティリンク

用語解説 アビリティリンク

アビリティやコマンドを取得するためのボード。コマンドやアビリティなどの「チップ」と、それらを結ぶ「ライン」でできており、スピリットごとにチップとラインの構成は決まっている(→P.243～293)。

アビリティリンクの利用のしかた

ワンポイント アビリティリンクでは、リンクポイントを消費してデッキコマンドやアビリティを取得できる。

1 解放したいチップを選ぶ



⬆カーソルを動かすかタッチして、どのチップを解放するかを選ぶ。ただし、選べるのは、紫や黄色のラインが届いているチップのみ。

2 アビリティやコマンドを取得



⬆決定すると、チップの下に表示されている量のリンクポイントを消費してチップを解放。そのチップのアビリティやコマンドを取得できる。

チップやラインの性質

- スピリットの種族ごとに配置が決まっている
- 大半のスピリットのアビリティリンクには、最初は出現していないチップやラインがある。それらは、特定の性格のときにアビリティリンク画面を開いたり、「シークレット」のチップを解放したりすると出現する(出現後に性格が変わるなどしても、出現したチップやラインが消えることはない)

チップとラインの外見

- …すでに解放されているチップ
- …紫や黄色のラインが届いており、リンクポイントがあれば解放できるチップ
- …紫や黄色のラインが届いておらず、リンクポイントがあっても解放できないチップ
- …通常のライン。解放されたチップとつながっているものは紫色になる
- …一方通行のライン。解放されたチップとつながっているものは黄色になる

チップの種類

名前とおもな外見	解説
スタート	スタート地点
コマンド	解放すると、デッキコマンドが手に入る
シークレット	解放すると、新たなチップやラインが出現するか、すでに解放したチップが新たなものと置きかわるか、何も起こらない。どの結果になるかは、場所ごとに決まっている
アビリティ	解放すると、スピリットがアビリティを取得し、ソラとリクがそのアビリティを利用できるようになる(→P.33)
ノルマ (LEVEL / LINK / ITEM)	ルート上の障害となるチップ。表示される条件を満たせば消える。条件は、「スピリットのレベルを規定以上にする」「リンク攻撃を規定以上の回数使う(※1)」「規定のアイテムを消費する」のいずれか

※1……リンク攻撃の回数は、紫や黄色のラインがそのノルマのチップに届いているときのみカウントされる



スピリット解説 EX

スピリット育成の手引き

ブリードや触れ合いをうまく行なえば、強いスピリットを育て上げたり、冒険に便利なコマンドやアビリティを早めに取得したりできる。そのために役立つ知識を、まとめて紹介しよう。

手引き1 バトルに参加させるスピリットは強くなるようにブリードしよう

スピリットは、同じ種族のものでも、ランクが高いほど強くなれる。バトルでおもに使うスピリットを生み出すときは、下記の方法を利用して、ランクを高くしておこう。また、ブリード時には強化用のコマンドも使い、初期状態でのステータスを上げておくことも重要(→P.225)。最大相性レベルや属性耐性は触れ合いで上げにくいので、それらを上げられるコマンドを使うのがオススメだ。該当するものがないときは、あまりがちなポーション類を使って、最大HPを上げておくといい。

生み出すスピリットのランクを高くする方法

- ランクが高くなる組み合わせの素材を選ぶ(→P.243～293)
- 素材を多めに使う(→P.224)
- リスキーデーのときにブリードする(ランクが通常より1段階高くなる)

強化用として使うのにオススメのおもなコマンド

コマンド	上がるステータス	おもな入手方法
アイスブレイカー	ファイア耐性+20、ブリザド耐性+20	モーグリショップ
属性を持つマジックコマンド	魔法力、そのコマンドと同じ属性への耐性(一部例外あり)	モーグリショップ、アビリティリンク
ハイポーション	最大HP+10	宝箱、モーグリショップ
メガポーション	最大HP+20	宝箱、モーグリショップ
モーニングベル	最大相性レベル+1	宝箱、モーグリショップ
ドリームキャンディ	最大相性レベル+3	メダルショップ
ダークバリア	防御力+3、ダーク耐性+30	ドロップボーナス



←それぞれの素材を、最低限必要な数の5倍使うと、ランクを4段階上げることができる。

手引き2 ドロップ時に『ブリードブースト』のレベルを上げておく

触れ合いを行なう前のドロップ時には、レベルを高くした『ブリードブースト』の効果を得ておこう。触れ合いの効果は、『ブリードブースト』のレベルが高いほど強化されるからだ(たとえばLV3なら、ステータスの上昇量は通常の約2倍になる)。なお、ハッピー値も上げておくと、触れ合いの効果はさらに強化される(下記の手引き3を参照)。

手引き3 「数回連続で触れ合う→少し時間をあける」をくり返そう

触れ合いを行なうときには、その効果が強化されるよう、ハッピー値を高く保つことも大切。ハッピー値は触れ合っていれば自然に上がるが、スピリット画面を閉じると初期値にもどってしまう。そのため、いったん触れ合いをはじめたら、スピリット画面を閉じずに連続で触れ合いをつづけるのが鉄則だ。ただし、ある程度以上触れ合いを行なうと、ハッピー値は下がりはじめる。スピリットの周囲から音符や光が消えたらハッピー値が下がりはじめたサインなので、そうなったら触れ合いはいったん打ち切ろう。つぎに触れ合いを行なうのは、実際の時間で25分以上過ぎてからにすると、もっとも効率的(→P.230)。



←ハッピー値が影響しないバルーンとウォーターバレルでは、上記の点は気にしなくていい。

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

手引き4 触れ合いかたは目的に合わせて変えていく

スピリットとの触れ合いかたにはいろいろな種類があるが、ステータスの上がりやすさや、性格が変わるかどうかなどはそれぞれ異なる。スピリットを育てるさいは、やりたいことに合わせた方法で触れ合うのが大事だ。



⬆お菓子を与えるときに、特定のスピリットだけに食べさせたいなら、ARカードで映し出すといい。

●ステータスを上げたいとき

下の表の方法で触れ合うのが効果的。なお、経験値は触れ合いで上げるよりも、敵を倒して上げたほうが早い(→P.71)。

各ステータスを上げるのにオススメの触れ合いかた

上げたいもの	オススメの触れ合いかた
最大相性レベル	バルーンを使う。風船をわざと1個も弾き返さずにくり返すと、時間的な効率がいい
リンクポイント	上昇量が多く、3体のリンクポイントを一度に上げられるウォーターバレルを使うのが基本。リンクポイントと同時にほかのステータスが上がることもあるお菓子を与えるのも手だ(お菓子は安いものでかまわない)
最大HPや属性耐性など	お菓子を与える方法でのみ上げられる。そのお菓子で上げられる上限(→P.237)に達したら、購入価格の高いお菓子に変えよう

●性格を変えたいとき

性格を変えるには、スキンシップがオススメ。なでたか、つついたか、どの部位に触れたかによって変化後の性格がちがうので、P.243～293の「スピリットデータファイル」を見ながらタッチしよう。そのほか、ARカードで映し出してお菓子をあげるのも悪くない。ちなみに、どちらの方法でも、リスキーデーのときは性格が変わりやすくなる。

●現在相性レベルを回復したいとき

現在相性レベルは、ペイントガン以外での触れ合いを5回行なえば、確実に最大値まで回復できる。なでたりつついたりをくり返すと、短時間で手軽に回復可能だ。

手引き5 便利なコマンドやアビリティをアビリティリンクで取得

下記のようなスピリットを育ててアビリティリンクを利用すると、役立つコマンドやアビリティを多数取得できる。同じコマンドやアビリティがたくさんほしい場合は、同種族のスピリットを何体か生み出せばOKだ。

役立つものを多く取得できるスピリット

※( )内は、取得までに最低限必要なリンクポイントの量


ワンダニャン →P.293
おもなコマンド&アビリティ: ケアル(60P) / ケアルラ(160P) / リーフベール(460P)


デンデンカルゴ →P.268
おもなコマンド&アビリティ: ラストリーヴ(210P) / ファイアガード×2(360P) / ブリザドガード×2(390P)


オバケゴースト →P.249
おもなコマンド&アビリティ: ダークオーラ(670P) / ゼログラビラ(10P) / ドロー(190P)


ナルバード →P.272
おもなコマンド&アビリティ: ブレイクタイム(700P) / アタックヘイスト×4(650P) / マジックヘイスト×4(600P)


イダテンキリン →P.246
おもなコマンド&アビリティ: サンダガ(190P) / サンダーアップ×3(480P) / ダメージアスピル(310P)


ボウクンレックス →P.283
おもなコマンド&アビリティ: ファイガバースト(470P) / メガフレア(1140P) / コンボリーヴ(620P)


リュウドラゴン →P.291
おもなコマンド&アビリティ: メテオバースト(770P) / スーパーグライド(10P) / コンボマスター(1030P)

手引き6 強力な技やアビリティを持つスピリットをパーティーに入れて戦おう

パーティーに入れておくスピリットは、バトルで役立つ技やステータスアビリティを多く持つものがオススメ。以下に、攻撃面、補助面、防御面を重視したパーティーの例をひとつずつ紹介するので、パーティー編成を行なうときの参考にしてほしい。なお、『フリックラッシュ』でオススメのスピリットについては、P.323を参照。

サンプル❶ 攻撃重視型

- ナルバード →P.272
- ドリルサイ →P.271
- リュウドラゴン →P.291

上記以外に適しているスピリット

- カエルソルジャー
- ツノケラトプス
- タカイーグル
- マジックラビット

使う技、得られるアビリティ、リンク攻撃の実用性が高いスピリットばかりを集めたパーティー。ナルバードは、『アタックヘイスト』と『マジックヘイスト』を4つずつ取得できるうえ、性格が「コマンダー(タイプⅣ)」なら、敵を追う羽根を飛ばす『羽根レーザー』を遠くから連発するので、攻撃面でとても役に立つ。ドリルサイとリュウドラゴンは、どちらもリンクアタックが強力だ。ちなみに、リュウドラゴンは性格を「バハムート(タイプⅣ)」にすれば、炎を吐く技をふだんから多用して活躍してくれる。

サンプル❷ 補助重視型

- ヤギサイバー →P.289
- マジックラビット →P.286
- ゾウエレファント →P.261

上記以外に適しているスピリット

- コウモリバット
- イイフラワー
- ネコキャット
- イダテンキリン

ソラやリクの強化に重点を置いたパーティー。左記の組み合わせでは『サンダーアップ』×3、『マジックヘイスト』×5、『マジックアップ』×3を得ることができ、P.70で紹介している戦法で『サンダガ』を使うときにとくに向いている。ヤギサイバーやマジックラビットの性格をタイプⅢにしておくと、多彩な技で補助を行なってくれるのもメリット。アタックコマンドを中心にしたい場合は、マジックラビットのかわりに、『アタックヘイスト』を得られるイダテンキリンなどをパーティーに入れよう。

サンプル❸ 耐性重視型

- タマシープ →P.265
- ドクドクサンショ →P.269
- デンデンカルゴ →P.268

上記以外に適しているスピリット

- クマパンダー
- ツノカブト
- ガンミフクロウ

タマシープとドクドクサンショがパーティーにいれば、ステータス異常を防ぐアビリティ8種類をすべて利用可能。残りの1体は、属性耐性が上がるアビリティを多く取得できるデンデンカルゴにしているが、特定の属性の攻撃を多用する敵と戦うときは、その属性の『○○ガード』を多数持つスピリットに入れかえるといい。タマシープの性格を「ねごと(タイプⅢ)」以外に、デンデンカルゴの性格を「とつげき(タイプⅠ)」か「まほう(タイプⅢ)」にしておくと、攻撃や補助の面でも頼りになる。

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

スピリットデータファイル

仲間になるスピリット全51種族の各種データを一挙に掲載。
ブリードや触れ合いを行なうときなどの参考にしよう。

ページの見かた

【スピリットの種族名の五十音順に掲載】



❶**名前**……スピリットの種族名。

❷**属性**……そのスピリットが持つ属性。お菓子を食べさせたときに属性耐性が上がる確率(→P.237)や、ソラ用のデュアルリンクの種類の決まりかた(→P.343)に影響する。

❸**経験値倍率**……レベルアップするために必要な経験値が、ソラやリク(→P.20)の何倍かを示す倍率。リンクポータルで敵として出現した場合は、その敵から得られる経験値を決める倍率になる(→P.396)。

❹**関連ページ**……そのスピリットが使う技の掲載ページと、同名のナイトメアのデータの掲載ページ。属性耐性の基本値や各種ステータス異常などへの耐性はスピリットとナイトメアで共通なので、ナイトメアのデータを参照。

❺**基本HP、基本攻撃力、基本魔法力、基本防御力**……最大HP、攻撃力、魔法力、防御力のベースの値を決める基本値(→P.226)。

❻**消滅時に残すドリームピース**……そのスピリットが力つきて消滅したときに残すドリームピース(→P.221)。

❼**ブリードに必要なドリームピース**……ブリードを行なうときに必要なドリームピースの組み合わせ。各項目の意味は以下のとおり。

- **ランク**…生まれるスピリットの基本のランク。ドリームピースを多く使ったり、リスキーデーにブリードを行なったりすると、これよりも高いランクになる(→P.226)
- **組み合わせ**…素材となるドリームピースの組み合わせと、最低限必要なそれぞれの個数。レシピからブリードするさいの組み合わせは、赤い文字で示している
- **基本確率**…その種族のスピリットが生まれる確率。確率が100%でないものは、ブリードチャンスで別の種族が生まれる可能性があり、その確率はリスキーデーにブリードを行なうと変化する(→P.224)
- **本来の種族**…ブリードチャンスで本来生まれるはずの種族(上画面でシルエットになっていない種族)

❽**性格の名前と特徴**……性格がⅠ～Ⅳの各タイプになったときの性格名と、それぞれの性格でバトル中にとる行動の特徴。

❾**リンク攻撃**……そのスピリットがソラとリンクしたときに発動できるリンクアタック、およびリクとリンクしたときに発動できるリンクスタイルの名前。デュアルリンクの種類の決まりかたについては、P.343とP.345を参照。

❿**触れられるのが好きな部位**……スキンシップ(→P.231)で触れられるのが好きな部位の一覧と、各部位のおおまかな場所。好きな部位の一覧は性格別に掲載している。掲載されていない部位は、触れられるのが嫌いな部位。

⓫**アビリティリンク**……そのスピリットのアビリティリンク(→P.238)。赤い場所は「スタート」のチップがあることを、黄色い場所は特定の条件を満たさないと出現しないチップがあることを表し、各チップの右下の数字は、そのチップを解放するのに必要なリンクポイントの量を示す。

⓬**アビリティリンクの内容**……アビリティリンクの各チップの内容。「場所」は、⓫「アビリティリンク」に対応している。「内容」には、「コマンド」と「アビリティ」は取得できるものを、「ノルマ」は扉の開放条件を、「シークレット」は解放時に新たに出現するチップなどを記載。

関連ページ 使う技▶P.295 ナイトメアのデータ▶P.365

アイスペンギン

属性 ブリザド　経験値倍率 1.06

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
38.1	9.2	11.1	6.8

消滅時に残すドリームピース：躍動する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	羽ばたける幻想×6＋躍動する夢想×2	100%	—
D	羽ばたける空想×4＋躍動する夢想×2	100%	—
C	羽ばたける空想×3＋躍動する空想×5	60%	—
B	羽ばたける夢想×2＋躍動する夢想×2	100%	—
B	猛る空想×5＋情熱の夢想×2	40%	クマパンダー
A	躍動する夢想×2＋暴走の夢想×1	100%	—

性格の名前と特徴

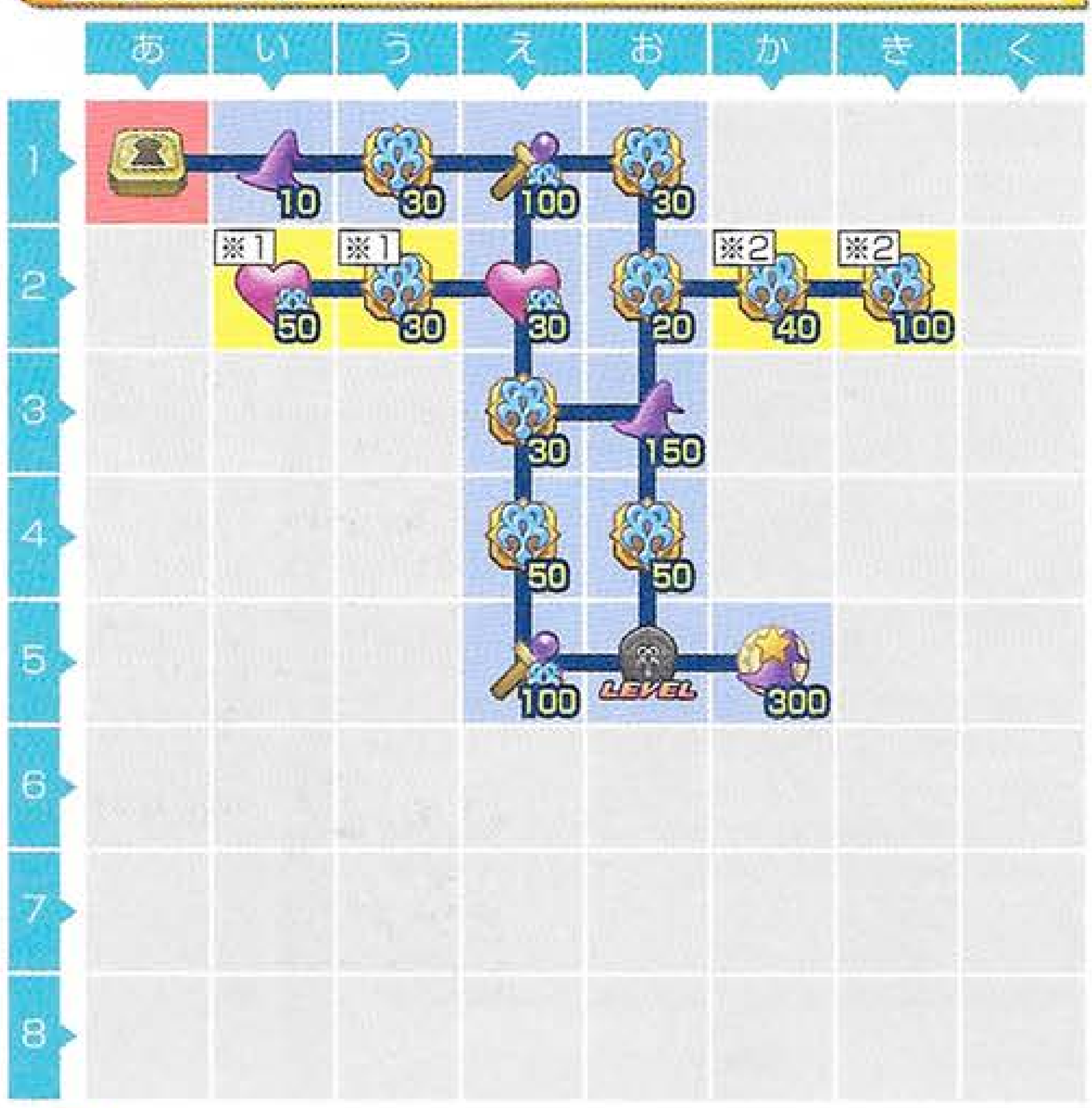
I スケーター
敵に向かってすべりこむなどして、積極的に攻撃を仕掛ける

II サポーター
攻撃を行なうだけでなく、補助用のマジックコマンドも使う

III スライダー
敵から距離をとりつつ、技を使って敵や地面を凍らせる

IV フライヤー
ジャンプしたのち、敵に突っこむことが多い

アビリティリンク



※1……性格が「サポーター」になると出現
※2……性格が「スライダー」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
バトリングライド(→P.341)

リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
スケーター	背中	頭部&首、腹部
サポーター	腹部	頭部&首、背中
スライダー	頭部&首	腹部、背中
フライヤー	頭部&首、腹部	背中



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	アイシクルブレイク
お-3	ブリザガ
か-5	アイスバラージュ
アビリティ	
う-1	マジックヘイスト
え-1	マジックアップ
お-1	ブリザドアップ
い-2	HPアップ
う-2	ブラインガード
え-2	HPアップ
お-2	ブリザドガード
か-2	ブリザドガード
き-2	ブリザドアップ
え-3	ストップガード
え-4	ブリザドアップ
お-4	ケアルアップ
え-5	マジックアップ
ノルマ	
お-5	要：レベル30

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
アイスペンギン
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.295 ナイトメアのデータ▶P.366

アシカジャグラー

属性 ブリザド　経験値倍率 0.96

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
39.2	9.5	9.5	6.9

消滅時に残すドリームピース：情熱の夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ（赤い文字はレシピのもの）	基本確率	本来の種族
D	情熱の夢想×2＋不思議な空想×4	100%	―
C	情熱の夢想×3＋不思議な夢想×3	100%	―
B	加速する夢想×2＋情熱の夢想×2	100%	―
B	共鳴する空想×3＋魅惑の夢想×1	40%	ネコキャット
A	大いなる夢想×1＋情熱の夢想×2	100%	―

性格の名前と特徴

I きょくげいし
体当たりと、ボールやダイスを投げる攻撃を使いわける

II はんにんまえ
基本的な特徴は「きょくげいし」と同じだが、道具を使った技が弱め

III おてだま
ボールを投げる技を多用する。全性格で唯一『バルーン』なども使う

IV イカサマ
おもにダイスを投げて攻撃する

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ラッキーダイス(→P.342)

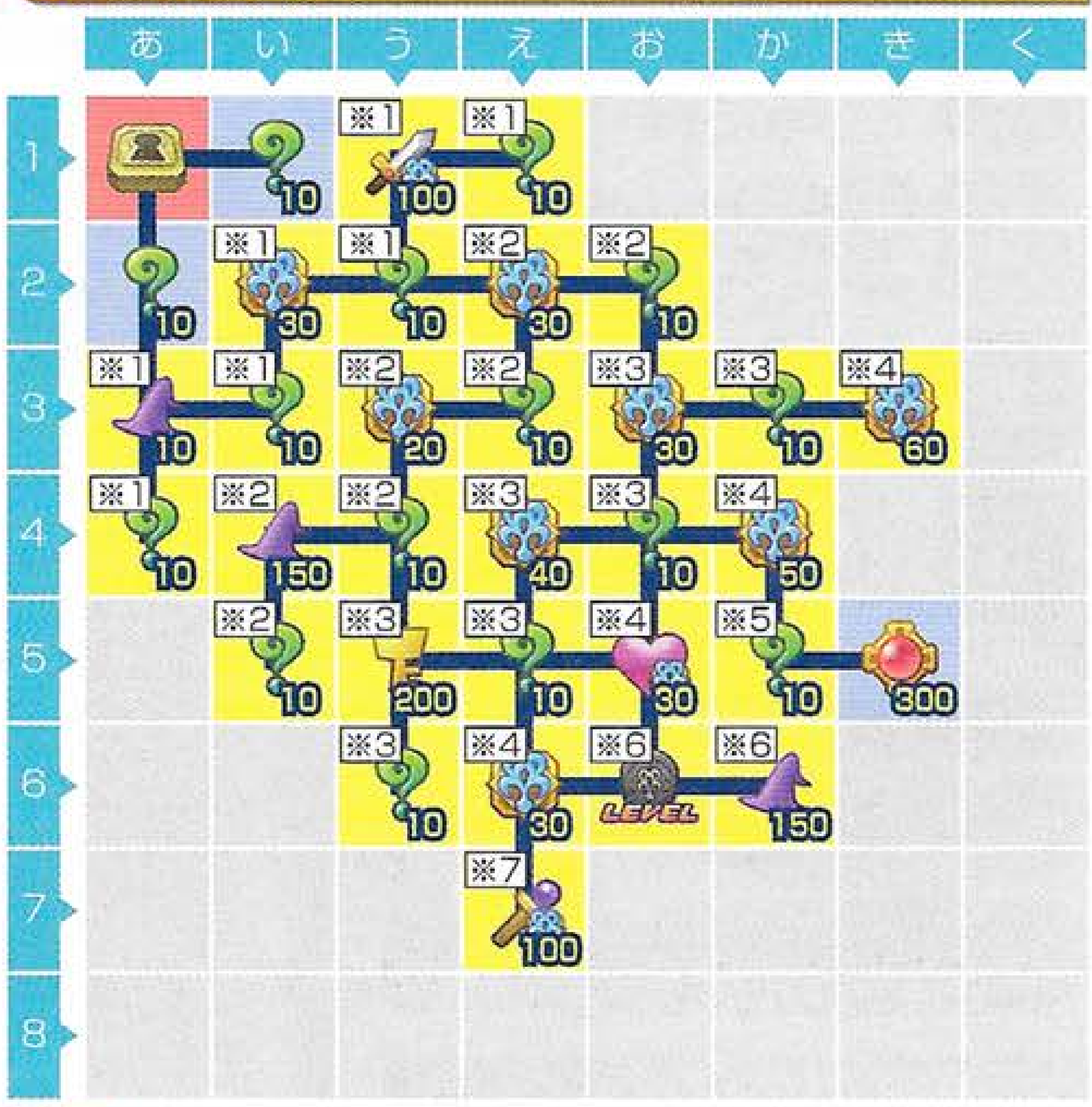
リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
きょくげいし	頭部、腹部＆腕	背中
はんにんまえ	頭部、背中	腹部＆腕
おてだま	腹部＆腕、背中	頭部
イカサマ	腹部＆腕	頭部、背中



アビリティリンク



※1……あ-2を解放すると出現　※2……う-2を解放すると出現
※3……う-4を解放すると出現　※4……お-4を解放すると出現
※5……か-3を解放すると出現　※6……い-5を解放すると出現
※7……お-2を解放すると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
あ-3	バルーンラ
い-4	ブリザガ
う-5	スロットブレード
か-6	バルーンガ
アビリティ	
う-1	アタックアップ
い-2	ブリザドアップ
え-2	アタックヘイスト
う-3	ブリザドガード
お-3	アイテムアップ
き-3	ブリザドガード
え-4	ブリザドガード
か-4	アイテムアップ
お-5	HPアップ
き-5	リーフベール

場所	内容
え-6	マジックヘイスト
え-7	マジックアップ
ノルマ	
お-6	要：レベル20
シークレット	
あ-2	う-1、え-1、い-2、う-2、あ-3、い-3、あ-4が出現
う-2	え-2、お-2、う-3、え-3、い-4、う-4、い-5が出現
お-2	え-7が出現
か-3	か-5が出現
う-4	お-3、か-3、え-4、お-4、う-5、え-5、う-6が出現
お-4	き-3、か-4、お-5、え-6が出現
い-5	お-6、か-6が出現
(※8)	(何も起こらない)

※8……い-1、え-1、い-3、え-3、あ-4、え-5、か-5、う-6

関連ページ 使う技▶P.295 ナイトメアのデータ▶P.360

イイフラワー

属性 ウォータ　経験値倍率 0.87

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
30.6	7.7	10.8	5.9

消滅時に残すドリームピース
躍動する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	羽ばたける幻想×3+躍動する幻想×4	100%	―
D	羽ばたける幻想×4+共鳴する幻想×2	100%	―
B	羽ばたける空想×3+躍動する幻想×8	100%	―
A	羽ばたける幻想×4+悩める夢想×2	60%	―
A	羽ばたける空想×3+魅惑の夢想×1	100%	―

性格の名前と特徴

I キーパー
回転して攻撃したり、生やした植物に攻撃させたりする

II マルチ
攻撃用の技と、回復や補助用の技をバランス良く使う

III キャスター
マジックコマンドによる回復や補助を中心に行なう

IV プランター
自分からはいっさい手を出さず、生やした植物に攻撃させる

アビリティリンク



※1……性格が「マルチ」になると出現
※2……性格が「キャスター」になると出現

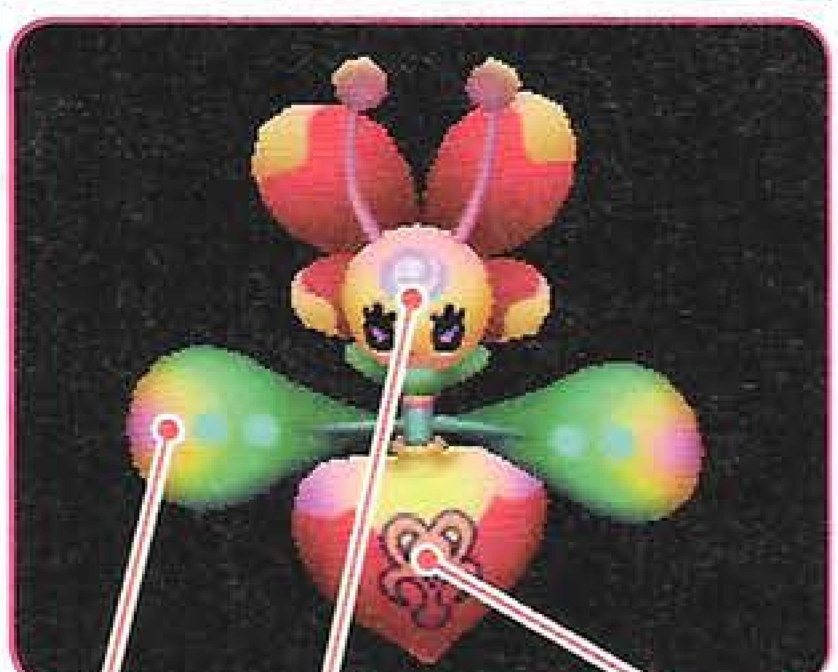
リンク攻撃

ソラ リンクアタック
キュアサン(→P.341)

リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
キーパー	葉、球根	頭部
マルチ	頭部、球根	葉
キャスター	頭部、葉	球根
プランター	球根	頭部、葉



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
え-2	ブリザド
い-5	ブリザラ
え-5	エスナ
か-6	ブリザガ
アビリティ	
あ-3	マジックヘイスト
い-3	ウォータガード
う-3	マジックアップ
え-3	マジックヘイスト
え-4	ウォータガード
お-4	バインドガード
か-4	ケアルアップ
き-4	マジックアップ
え-6	スリプルガード
う-7	ケアルアップ
え-7	ウォータガード
お-7	HPアップ
ノルマ	
う-5	要:レベル10
お-6	要:レベル20

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
アシカジャグラー
イイフラワー
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ　使う技▶P.295　ナイトメアのデータ▶P.366



イダテンキリン

属性 サンダー　経験値倍率 1.18

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
45.7	10.2	11.4	7.1

消滅時に残すドリームピース：加速する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	加速する空想×5+直向きな幻想×9	100%	——
E	加速する空想×5+直向きな空想×7	100%	——
D	加速する夢想×2+直向きな空想×4	100%	——
B	加速する夢想×2+羽ばたける空想×3	60%	——
B	加速する夢想×2+輝ける夢想×1	100%	——

性格の名前と特徴

- **I アクティブ**：フィールド内をすばやく動きまわりつつ攻撃を行なう
- **II フォトン**：移動と停止をくり返す光線を放つことが多い
- **III スマッシャー**：超高速の体当たりで移動し、敵から離れると補助用の技を使う
- **IV レーサー**：超高速の体当たりとマジックコマンドによる補助を使いわける

リンク攻撃

ソラ リンクアタック：サラブレッドライド(→P.341)

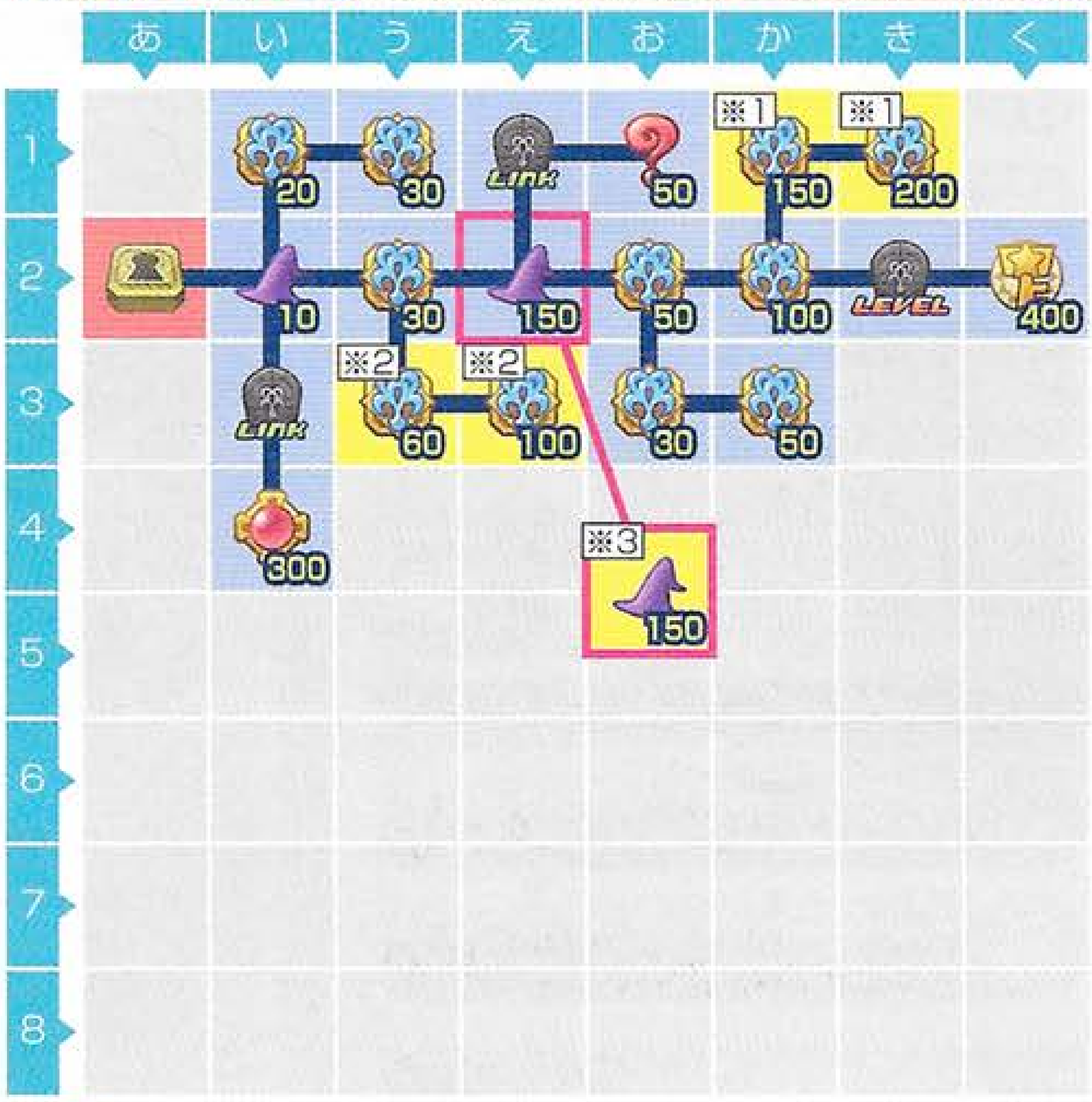
リク リンクスタイル：サンダーストーム(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
アクティブ	頭部&首、脚	胴体&シッポ
フォトン	頭部&首、胴体&シッポ	脚
スマッシャー	胴体&シッポ、脚	頭部&首
レーサー	脚	頭部&首、胴体&シッポ



アビリティリンク



※1……性格が「レーサー」になると出現
※2……性格が「フォトン」になると出現
※3……お-1を解放すると変化

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-2	サンダラ
え-2	サンダガ→トリプルプラズマ
く-2	ザンテツケン
アビリティ	
い-1	サンダーガード
う-1	アタックヘイスト
か-1	アタックヘイスト
き-1	アタックヘイスト
う-2	サンダーアップ
お-2	アタックヘイスト
か-2	アタックヘイスト
う-3	サンダーガード
え-3	サンダーアップ
お-3	スロウガード
か-3	サンダーアップ
い-4	ダメージアスピル
ノルマ	
え-1	要：リンク攻撃×3回
き-2	要：レベル25
い-3	要：リンク攻撃×3回
シークレット	
お-1	え-2がトリプルプラズマに変化

関連ページ 使う技▶P.296 ナイトメアのデータ▶P.371



エレキユニコーン

属性 サンダー　経験値倍率 1.18

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
46.8	10.2	10.3	7.2

消滅時に残すドリームピース：加速する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
D	加速する夢想×2＋羽ばたける空想×4	100%	――
C	加速する夢想×3＋羽ばたける夢想×2	100%	――
C	猛る夢想×2＋冷徹なる夢想×5	30%	ツノケラトプス
B	加速する空想×4＋羽ばたける空想×12	60%	――

性格の名前と特徴

I ボルト
余裕があるときは、雷をまとって攻撃を強化する

II コンデンサー
基本的に、雷を最大限までまとってから攻撃する

III テンペスト
マジックコマンドを中心に使う

IV ライトニング
最大限までまとう前でも雷を放つほか、補助用の技もくり出す

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
サラブレッドライド(→P.341)

リク リンクスタイル
サンダーストーム(→P.344)

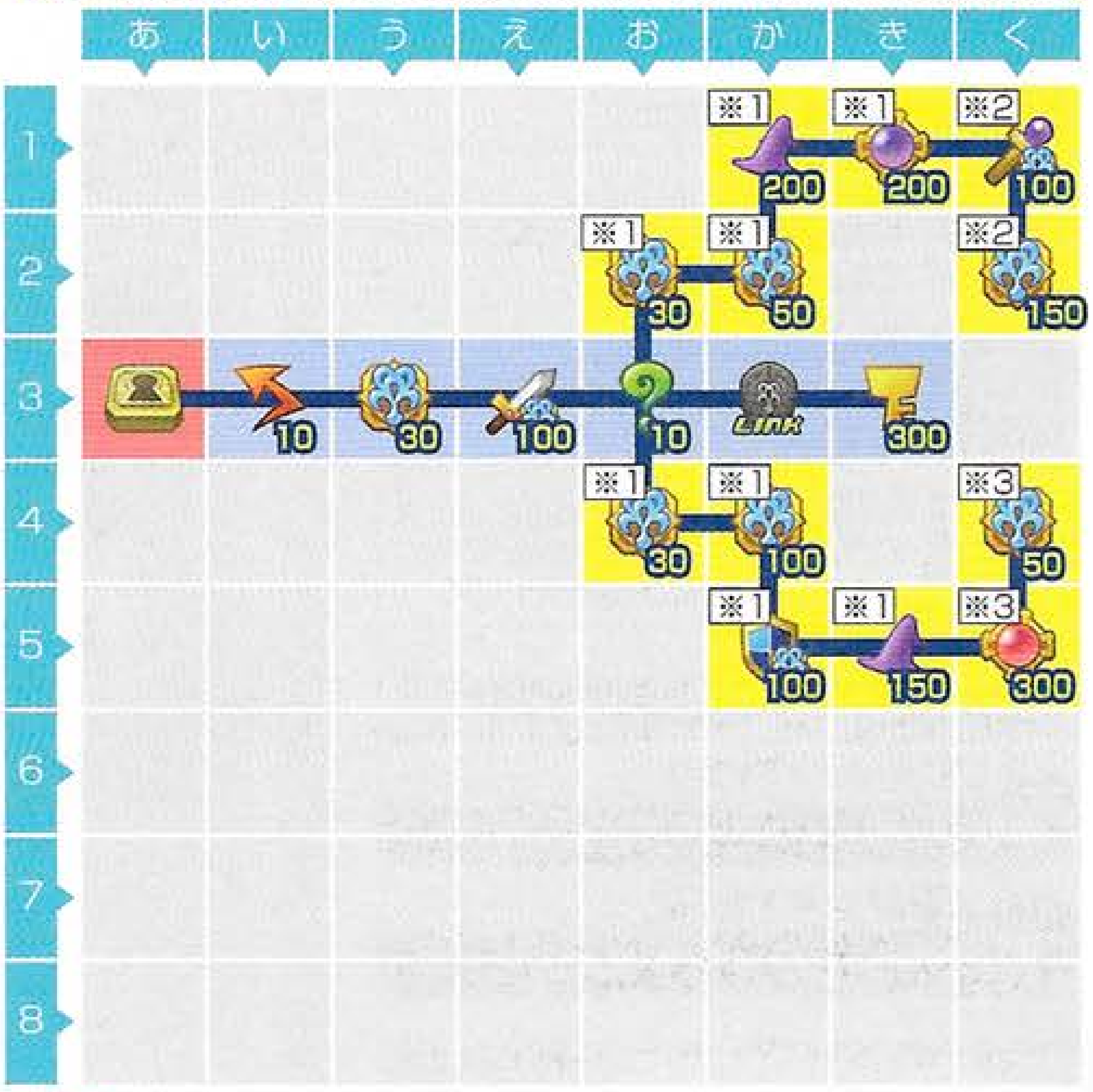
触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ボルト	頭部、前脚&胴体	うしろ脚&シッポ
コンデンサー	前脚&胴体、うしろ脚&シッポ	頭部
テンペスト	頭部、うしろ脚&シッポ	前脚&胴体
ライトニング	うしろ脚&シッポ	頭部、前脚&胴体



頭部　前脚&胴体　うしろ脚&シッポ

アビリティリンク



※1……お-3を解放すると出現
※2……性格が「ボルト」になると出現
※3……性格が「コンデンサー」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
か-1	トリプルプラズマ
い-3	ラピッドディセント
き-3	スパークレイド
き-5	ケアルガ
アビリティ	
き-1	サポートアップ
く-1	マジックアップ
お-2	コンフュガード
か-2	アタックヘイスト
く-2	アタックヘイスト
う-3	サンダーアップ

場所	内容
え-3	アタックアップ
お-4	アタックヘイスト
か-4	アタックヘイスト
く-4	ケアルアップ
か-5	ガードアップ
く-5	リーフベール
ノルマ	
か-3	要：リンク攻撃×2回
シークレット	
お-3	か-1、き-1、お-2、か-2、お-4、か-4、か-5、き-5が出現

INDEX

スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
イダテンキリン
エレキユニコーン
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.296 ナイトメアのデータ▶P.370



オーララライオン

属性 ホーリー　経験値倍率 1.21

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
47.8	11.0	10.8	7.6

消滅時に残すドリームピース：凶暴な夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
D	猛る夢想×3+直向きな夢想×3	100%	―
C	凶暴な夢想×3+直向きな夢想×3	100%	―
B	輝ける夢想×2+猛る夢想×4	60%	―
B	猛る夢想×4+不思議な夢想×16	40%	マジックラビット

性格の名前と特徴

- **I ゆうもう** 力をためて強化した攻撃を使うが、強化しない攻撃も使う
- **II ゆうが** 使う技は「ゆうもう」に近いが、強化しない攻撃のみを使う
- **III れいせい** 多彩なマジックコマンドを使い、攻撃や補助を行なう
- **IV けだかい** かみつきや体当たりを仕掛ける前は、力をためて攻撃を強化する

リンク攻撃

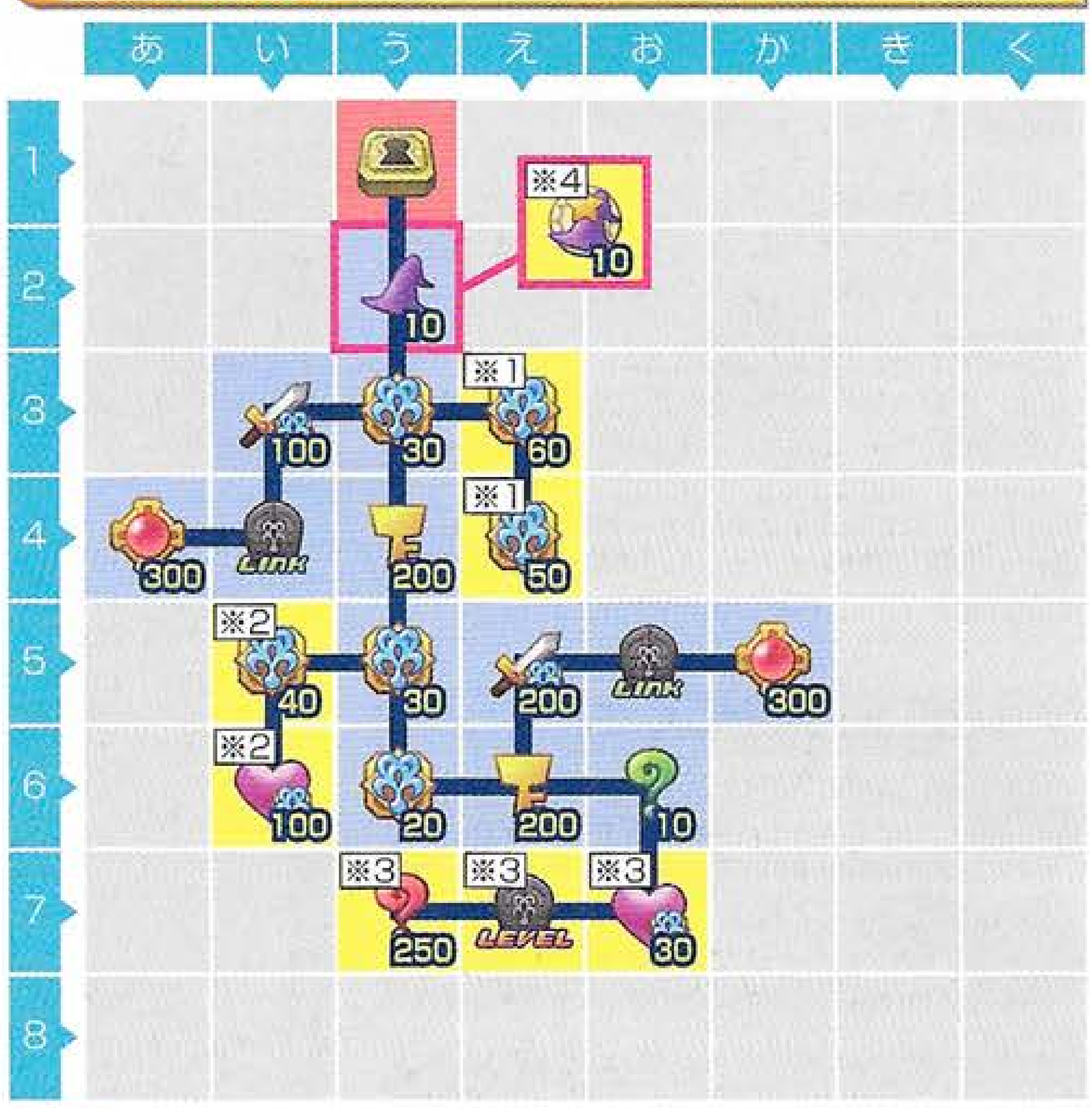
- ソラ リンクアタック：オーラライド(→P.342)
- リク リンクスタイル：ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
ゆうもう	うしろ脚&シッポ	頭部、前脚&胴体
ゆうが	頭部	前脚&胴体、うしろ脚&シッポ
れいせい	前脚&胴体	頭部、うしろ脚&シッポ
けだかい	前脚&胴体、うしろ脚&シッポ	頭部



アビリティリンク



※1……性格が「れいせい」になると出現
※2……性格が「ゆうもう」になると出現
※3……お-6を解放すると出現
※4……う-7を解放すると変化

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	ケアルガ→ホーリー
う-4	リミットストーム
え-6	ソウルリリース
アビリティ	
い-3	アタックアップ
う-3	マジックヘイスト
え-3	ホーリーガード
あ-4	リーフベール
え-4	ケアルアップ
い-5	ホーリーガード
う-5	アタックヘイスト
え-5	アタックアップ
か-5	ラストリーヴ
い-6	HPアップ
う-6	ホーリーガード
お-7	HPアップ
ノルマ	
い-4	要：リンク攻撃×1回
お-5	要：リンク攻撃×3回
え-7	要：レベル30
シークレット	
お-6	う-7、え-7、お-7が出現
う-7	う-2がホーリーに変化

関連ページ 使う技▶P.296 ナイトメアのデータ▶P.370

オバケゴースト

属性 ダーク　経験値倍率 1.01

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
37.0	10.0	9.5	6.2

消滅時に残すドリームピース：悩める夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	羽ばたける空想×3+不思議な夢想×3	100%	──
E	共鳴する幻想×5+不思議な夢想×3	100%	──
D	共鳴する空想×4+不思議な夢想×4	100%	──
B	悩める夢想×2+不思議な夢想×6	60%	──

性格の名前と特徴

I ハングリー
ナイフとフォークを使うなどして、近～中距離から攻撃する

II ファントム
マジックコマンドと、それ以外の技をバランス良く使う

III シャーマン
『ブリザド』や『ゼログラビデ』などのマジックコマンドしか使わない

IV レギオン
小さいオバケを飛ばして攻撃することが多い

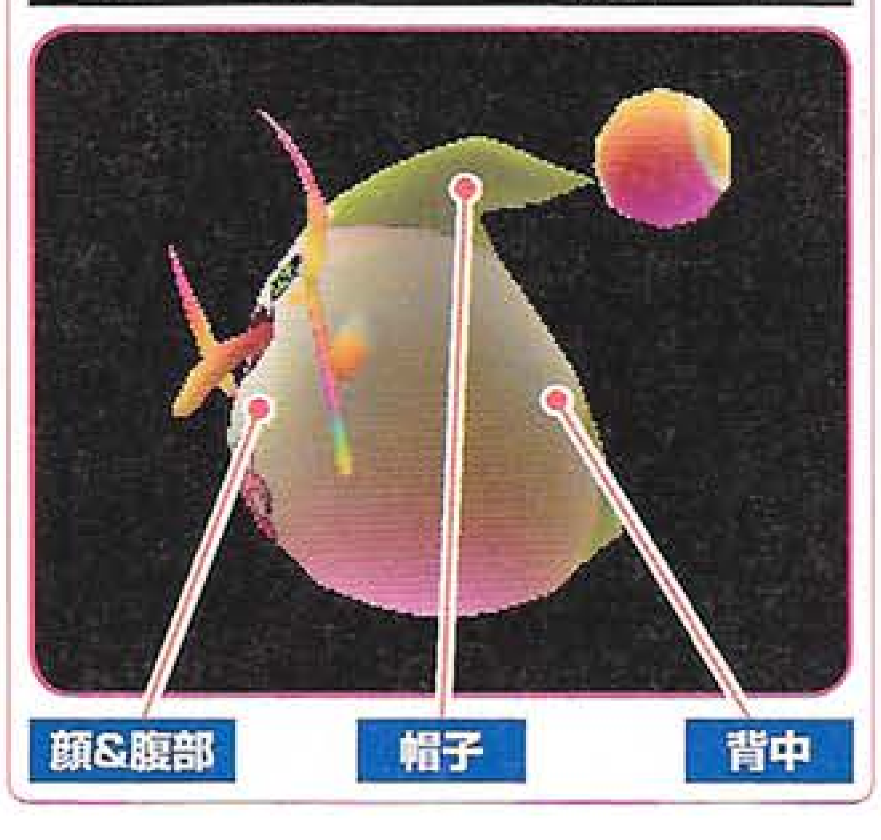
リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ゴーストバキューム(→P.342)

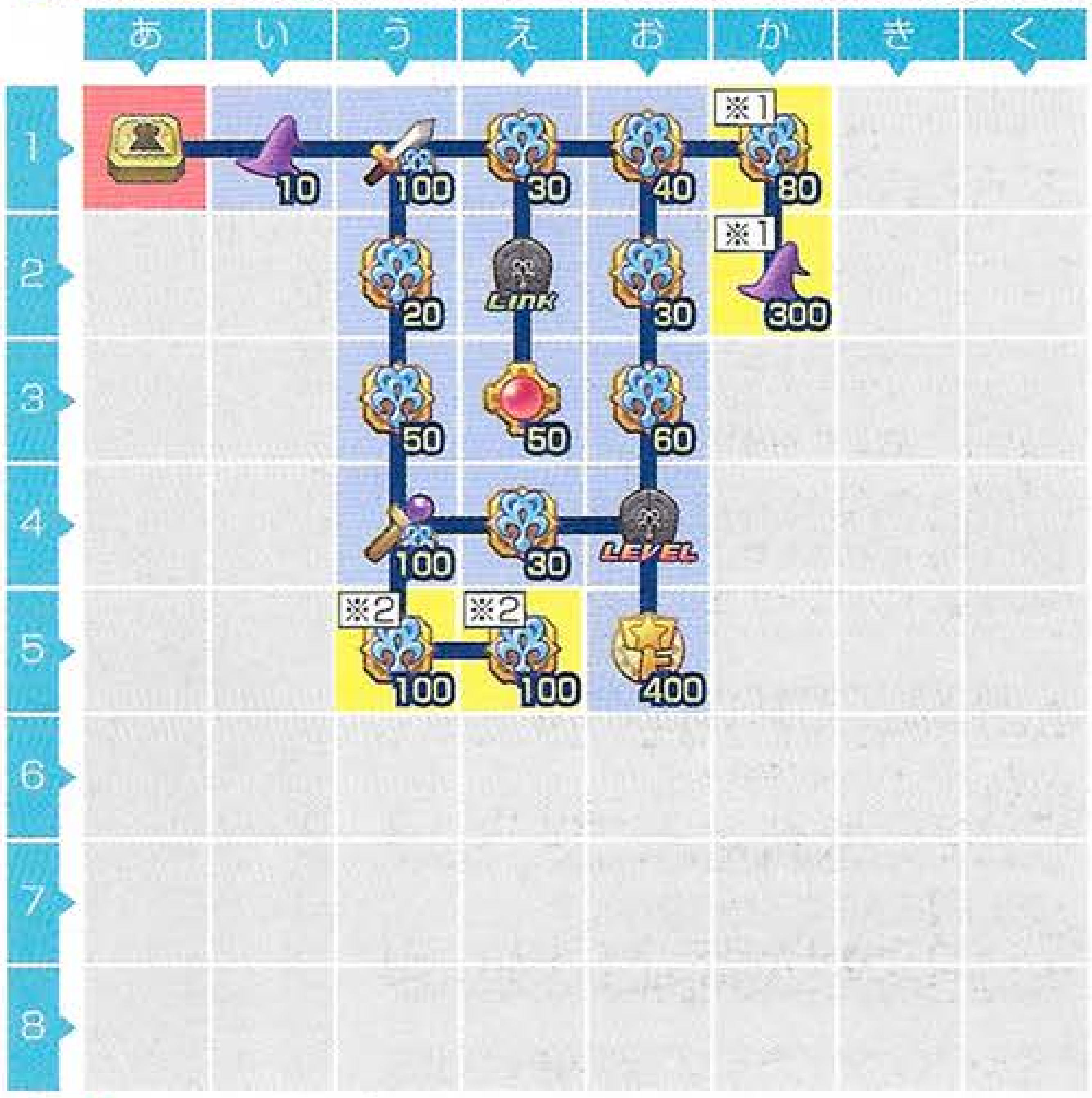
リク リンクスタイル
ダークフィアース(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ハングリー	帽子、顔&腹部	背中
ファントム	帽子、背中	顔&腹部
シャーマン	顔&腹部、背中	帽子
レギオン	帽子	顔&腹部、背中



アビリティリンク



※1……性格が「レギオン」になると出現
※2……性格が「ファントム」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ゼログラビラ
か-2	バニシュ
お-5	ダークオーラ
アビリティ	
う-1	アタックアップ
え-1	マジックヘイスト
お-1	ダークガード
か-1	ダークガード
う-2	ダークガード
お-2	スロウガード

場所	内容
う-3	マジックヘイスト
え-3	ドロー
お-3	ダークガード
う-4	マジックアップ
え-4	ブラインガード
う-5	ダークガード
え-5	マジックヘイスト
ノルマ	
え-2	要：リンク攻撃×1回
お-4	要：レベル20

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
オーラライオン
オバケゴースト
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.297 ナイトメアのデータ▶P.366

オバケピエロ

属性 サンダー　経験値倍率 0.99

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
37.0	10.0	9.2	6.2

消滅時に残すドリームピース：情熱の夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	躍動する幻想×4＋情熱の空想×3	100%	―
C	加速する幻想×2＋情熱の幻想×11	30%	デンデンカルゴ
B	躍動する幻想×8＋情熱の夢想×2	100%	―
A	魅惑の夢想×1＋情熱の夢想×2	100%	―

性格の名前と特徴

I しんちょう
敵から遠いときはプライズに化けて待ち、敵が近づいたら攻撃する

II きまぐれ
使える技のバランスは良いが、攻撃するタイミングが不規則

III おくびょう
プライズに化けて敵に狙われないようにしつつ遠距離から攻撃する

IV くいしんぼう
近距離から、敵をかじったり吸いこんだりする

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ゴーストバキューム(→P.342)

リク リンクスタイル
サンダーストーム(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
しんちょう	帽子	顔＆腹部、背中
きまぐれ	顔＆腹部	帽子、背中
おくびょう	背中	帽子、顔＆腹部
くいしんぼう	顔＆腹部、背中	帽子



アビリティリンク



※1……え-2を解放すると出現
※2……性格が「きまぐれ」になると出現
※3……性格が「おくびょう」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
あ-2	バルーン
か-2	マグネクラッシュ
あ-4	スパーク
あ-6	バインド
あ-8	バルーンラ
アビリティ	
う-2	ドロー
あ-3	マジックアップ
い-3	サンダーガード
う-3	マジックヘイスト
う-4	アタックヘイスト
う-5	マジックアップ

場所	内容
え-5	サンダーガード
い-6	サンダーガード
う-6	ブラインガード
え-6	アタックヘイスト
い-7	マジックヘイスト
ノルマ	
い-2	要：リンク攻撃×1回
お-2	要：レベル20
あ-5	要：レベル15
あ-7	要：レベル10
シークレット	
え-2	お-2、か-2が出現

関連ページ 使う技▶P.297 ナイトメアのデータ▶P.361

カエルおうじ

属性 サンダー　経験値倍率 1.13

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
36.0	9.7	10.6	7.3

消滅時に残すドリームピース：輝ける夢想



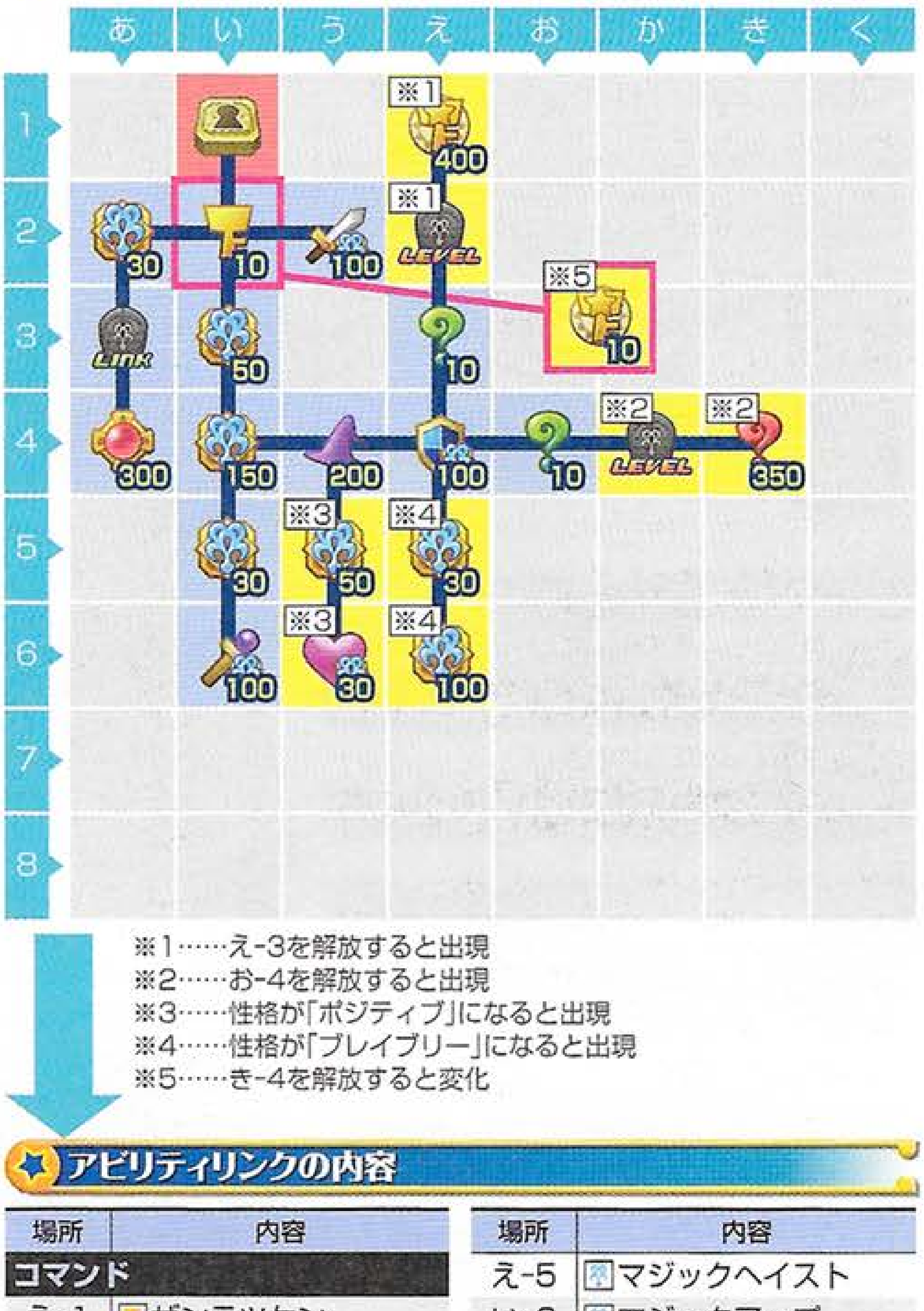
ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	羽ばたける夢想×2+輝ける夢想×2	30%	カエルシェフ
D	輝ける夢想×2+直向きな空想×5	100%	――
C	輝ける夢想×3+直向きな夢想×2	100%	――
A	大いなる夢想×3+輝ける夢想×2	20%	リュウドラゴン

性格の名前と特徴

- **I ポジティブ**：積極的に攻撃を仕掛ける。たまに自分や味方への攻撃を防ぐことも
- **II カリスマ**：攻撃用や補助用の技を適度に使うほか、自分への攻撃を防ぐ
- **III エレガント**：マジックコマンドで攻撃や補助を行なうほか、味方への攻撃を防ぐ
- **IV ブレイブリー**：「ポジティブ」と似た行動をとるが、『プロテス』なども使う

アビリティリンク



※1……え-3を解放すると出現
※2……お-4を解放すると出現
※3……性格が「ポジティブ」になると出現
※4……性格が「ブレイブリー」になると出現
※5……き-4を解放すると変化

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ユニゾンクロス(→P.340)

リク リンクスタイル
サンダーストーム(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ポジティブ	頭部&王冠、武器&盾	胴体
カリスマ	頭部&王冠、胴体	武器&盾
エレガント	胴体、武器&盾	頭部&王冠
ブレイブリー	武器&盾	頭部&王冠、胴体



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
え-1	ザンテツケン
い-2	ファイナルブレイク→ラストアルカナム
う-4	トリプルプラズマ
アビリティ	
あ-2	アタックヘイスト
う-2	アタックアップ
い-3	ケアルアップ
あ-4	コンボマスター
い-4	ディフェンダー
え-4	ガードアップ
い-5	サンダーアップ
う-5	サンダーアップ
え-5	マジックヘイスト
い-6	マジックアップ
う-6	HPアップ
え-6	ケアルアップ
ノルマ	
え-2	要：レベル25
あ-3	要：リンク攻撃×5回
か-4	要：レベル30
シークレット	
え-3	え-1、え-2が出現
お-4	か-4、き-4が出現
き-4	い-2がラストアルカナムに変化

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
オバケピエロ
カエルおうじ
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.297 ナイトメアのデータ▶P.367

カエルシェフ

属性 ファイア 経験値倍率 0.94

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
38.1	8.4	10.8	6.9

消滅時に残すドリームピース：不思議な夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	悩める幻想×8＋不思議な空想×3	100%	──
E	直向きな空想×3＋不思議な空想×3	100%	──
D	猛る幻想×10＋直向きな空想×6	40%	カエルソルジャー
C	猛る空想×4＋不思議な空想×3	100%	──
A	羽ばたける夢想×2＋輝ける夢想×2	70%	──
A	温柔なる夢想×1＋不思議な空想×3	100%	──

性格の名前と特徴

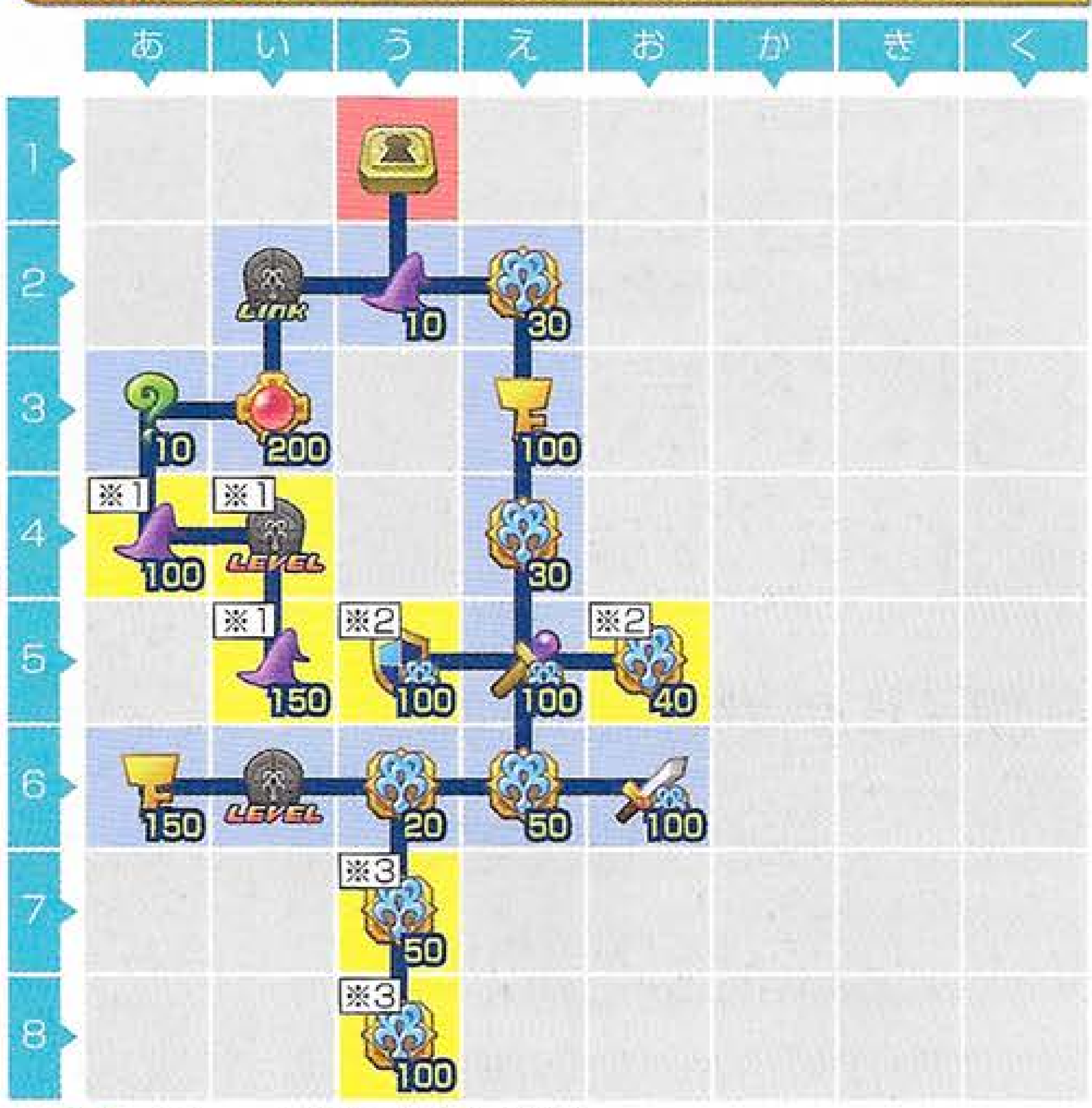
I キュイジーヌ
武器や炎による攻撃を行なう。自分や味方への攻撃を防ぐ場合も

II コミ
攻撃用の技の種類が少なめだが、自分への攻撃を防ぐ

III パティシエ
技の種類が多彩。味方への攻撃を防ぐこともある

IV 炎の料理人
炎を使った攻撃を多用する

アビリティリンク



※1……あ-3を解放すると出現
※2……性格が「パティシエ」になると出現
※3……性格が「コミ」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ユニゾンクロス(→P.340)

リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
キュイジーヌ	胴体、武器&盾	頭部&帽子
コミ	頭部&帽子、武器&盾	胴体
パティシエ	頭部&帽子、胴体	武器&盾
炎の料理人	胴体	頭部&帽子、武器&盾



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	ケアルラ
え-3	エリアルスラム
あ-4	ファイラ
い-5	ファイガ
あ-6	ファイナルブレイク
アビリティ	
え-2	ファイアアップ
い-3	エアコンボプラス
え-4	アイテムアップ
う-5	ガードアップ
え-5	マジックアップ
お-5	ファイアガード
う-6	ファイアガード
え-6	アイテムアップ
お-6	アタックアップ
う-7	ファイアアップ
う-8	アイテムアップ
ノルマ	
い-2	要：リンク攻撃×3回
い-4	要：レベル20
い-6	要：レベル20
シークレット	
あ-3	あ-4、い-4、い-5が出現

関連ページ 使う技▶P.298 ナイトメアのデータ▶P.364

カエルソルジャー

属性 ウォータ　経験値倍率 0.91

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
31.6	8.2	10.3	6.9

消滅時に残すドリームピース：直向きな夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	直向きな空想×3+冷徹なる幻想×4	100%	—
D	羽ばたける幻想×5+直向きな空想×4	100%	—
C	躍動する空想×7+直向きな空想×6	100%	—
C	猛る幻想×10+直向きな空想×6	60%	—
B	直向きな夢想×2+冷徹なる幻想×6	100%	—
A	大いなる夢想×1+直向きな夢想×2	100%	—

性格の名前と特徴

- **I ウォーリア**：積極的に武器を振って攻撃する。自分や味方への攻撃を防ぐことも
- **II ナイト**：攻撃用の技と補助用のマジックコマンドを使うほか、自分への攻撃を防ぐ
- **III パラディン**：使えるマジックコマンドの種類が多い。味方への攻撃を防ぐ
- **IV ガーディアン**：近距離でも武器を振る攻撃は使わない。補助用の技をよく使う

リンク攻撃

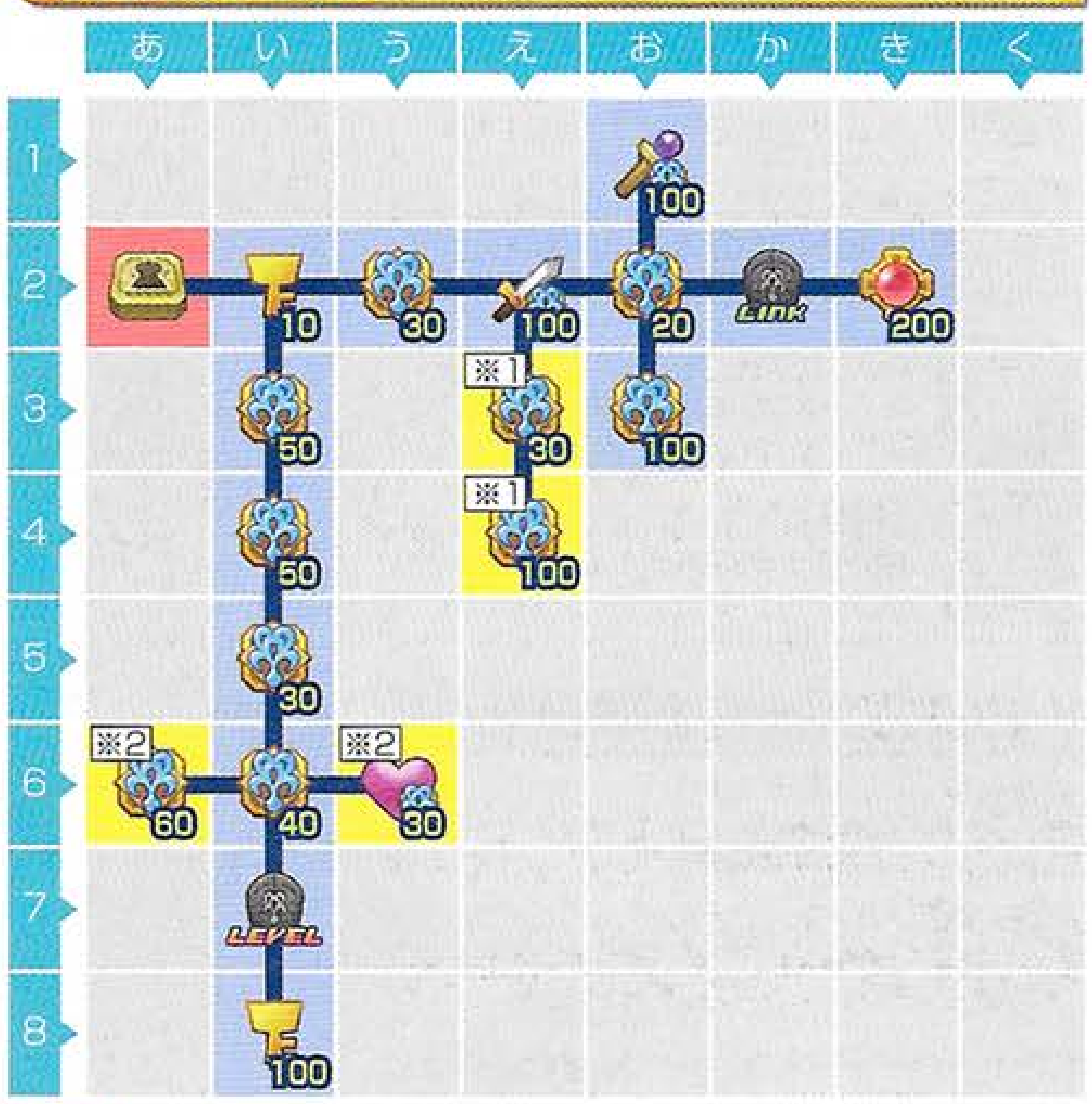
- ソラ リンクアタック：ユニゾンクロス(→P.340)
- リク リンクスタイル：ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
ウォーリア	武器&盾	頭部&胴体、武器&盾
ナイト	頭部&胴体	羽、武器&盾
パラディン	羽	頭部&胴体、羽
ガーディアン	羽、武器&盾	頭部&胴体



アビリティリンク



※1……性格が「パラディン」になると出現
※2……性格が「ウォーリア」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-2	ストライクレイド
い-8	ファイナルブレイク
アビリティ	
お-1	マジックアップ
う-2	ウォータアップ
え-2	アタックアップ
お-2	ウォータガード
き-2	コンボプラス
い-3	ケアルアップ
え-3	ストップガード
お-3	ケアルアップ
い-4	ウォータアップ
え-4	ケアルアップ
い-5	アタックヘイスト
あ-6	ウォータガード
い-6	ウォータガード
う-6	HPアップ
ノルマ	
か-2	要：リンク攻撃×3回
い-7	要：レベル20

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
カエルシェフ
カエルソルジャー
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.298 ナイトメアのデータ▶P.362

ガンミフクロウ

属性 ダーク　経験値倍率 0.93

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
31.6	7.9	12.7	6.2

消滅時に残すドリームピース：不思議な夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	共鳴する幻想×3+不思議な幻想×3	100%	――
D	悩める幻想×8+不思議な幻想×4	100%	――
C	共鳴する幻想×4+不思議な空想×3	100%	――
B	猛る幻想×5+悩める夢想×2	30%	ヘビトカゲ
A	温柔なる夢想×1+不思議な空想×3	100%	――
A	魅惑の夢想×1+悩める夢想×3	60%	――

性格の名前と特徴

I ウォッチャー
敵の弱点属性を調べたあと、その属性を技に持たせて攻撃する

II スイーパー
物理属性の羽を飛ばして攻撃を行なう。敵の弱点属性は調べない

III スカウター
敵の弱点属性を調べたあと、有効なマジックコマンドを使う

IV サーチャー
敵の弱点属性を調べたあと、その属性を持つ飛びこみ攻撃を行なう

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
エアライドボンバー(→P.340)

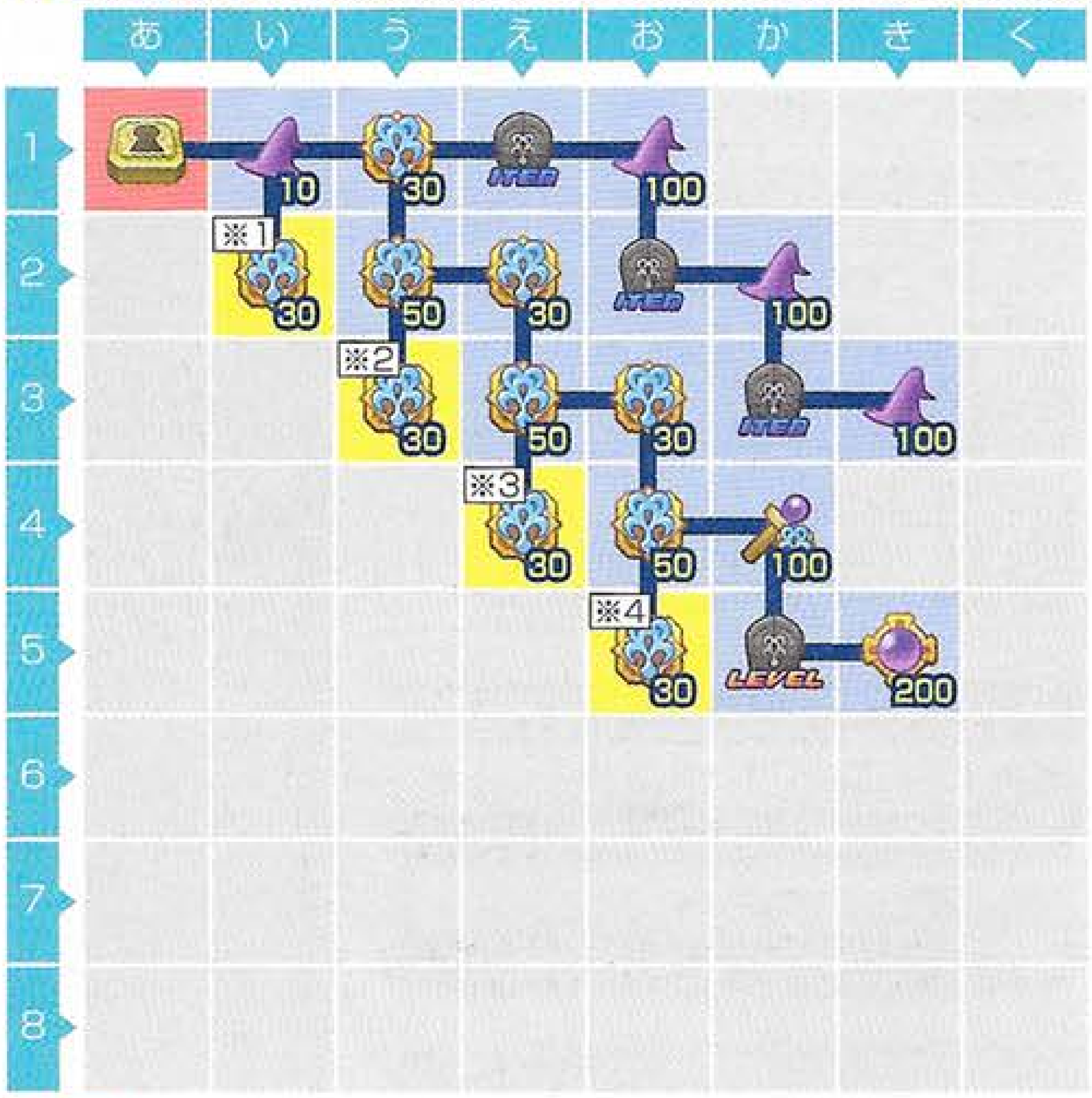
リク リンクスタイル
ダークフィアース(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ウォッチャー	頭部、腹部&羽	背中
スイーパー	頭部、背中	腹部&羽
スカウター	腹部&羽、背中	頭部
サーチャー	頭部	腹部&羽、背中



アビリティリンク



※1……性格が「スイーパー」になると出現
※2……性格が「ウォッチャー」になると出現
※3……性格が「スカウター」になると出現
※4……性格が「サーチャー」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ブラックアウト
お-1	ファイラ
か-2	ブリザラ
き-3	サンダラ
アビリティ	
う-1	ファイアアップ
い-2	バインドガード
う-2	ファイアアップ
え-2	ブリザドアップ
う-3	ブラインガード
え-3	ブリザドアップ
お-3	サンダーアップ
え-4	ポイズンガード
お-4	サンダーアップ
か-4	マジックアップ
お-5	コンフュガード
き-5	サポートアップ
ノルマ	
え-1	要：ペイントガン・赤×10個
お-2	要：ペイントガン・青×20個
か-3	要：ペイントガン・黄×30個
か-5	要：レベル20

関連ページ 使う技▶P.298 ナイトメアのデータ▶P.372

キバタイガー

属性 ダーク　経験値倍率 1.22

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
48.9	11.2	10.3	7.7

消滅時に残すドリームピース：輝ける夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ（赤い文字はレシピのもの）	基本確率	本来の種族
D	先鋭なる夢想×1＋凶暴な夢想×2	100%	──
C	輝ける夢想×2＋猛る夢想×4	40%	オーラライオン
B	凶暴な夢想×2＋直向きな夢想×6	100%	──

性格の名前と特徴

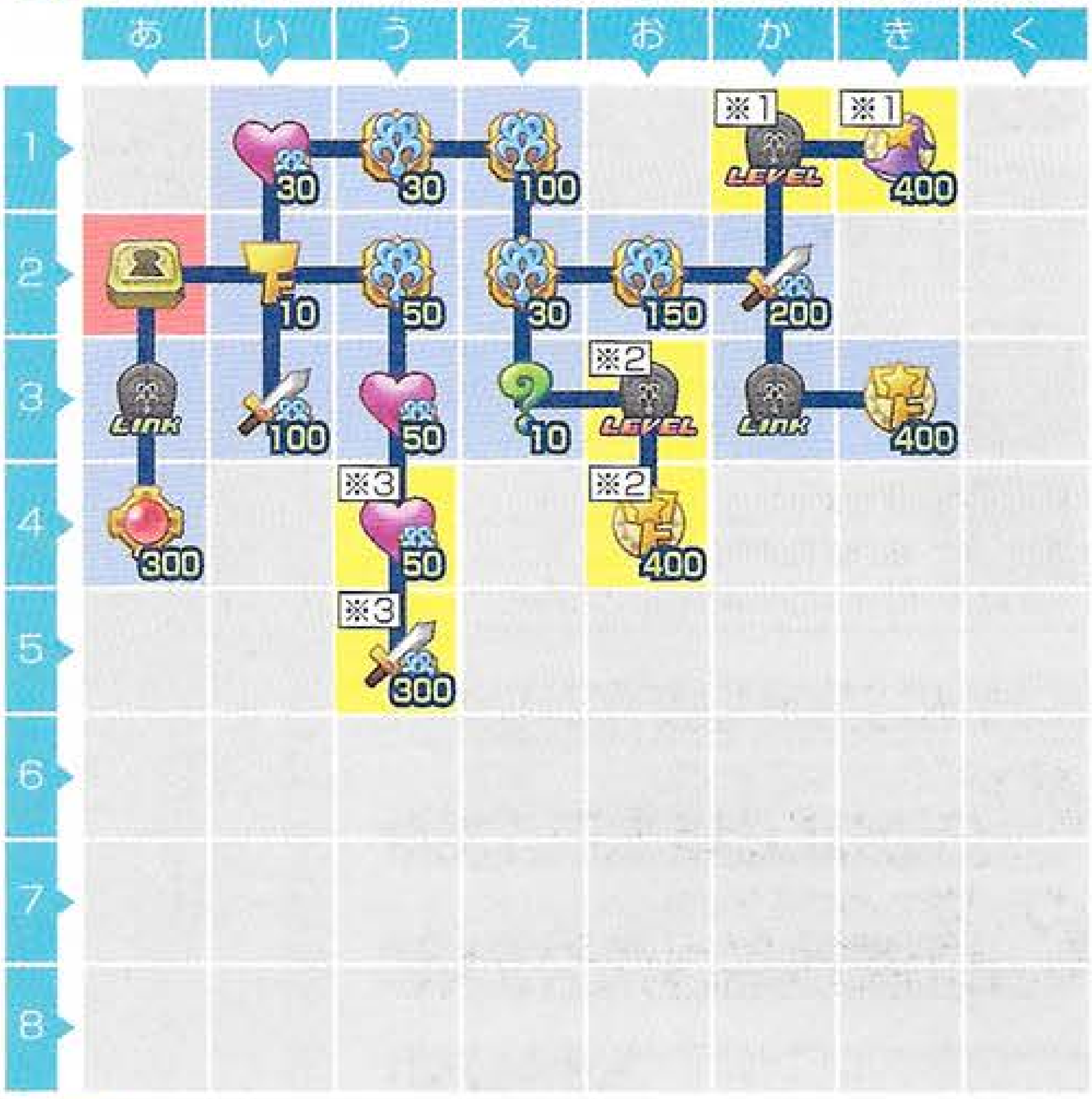
I ふんとう
力をためて強化した攻撃を使うことがある

II ゆうぜん
使う技は「ふんとう」に近いが、力をためた攻撃は使わない

III れいこく
マジックコマンドをよく使う。力をためた攻撃は使わないことが多い

IV こんしん
かみつきや体当たりを仕掛けるときは、力をためて攻撃を強化する

アビリティリンク



※1……性格が「ふんとう」になると出現
※2……え-3を解放すると出現
※3……性格が「ゆうぜん」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
オーラライド（→P.342）

リク リンクスタイル
ダークフィアース（→P.344）

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ふんとう	頭部、うしろ脚&シッポ	前脚&胴体
ゆうぜん	前脚&胴体、うしろ脚&シッポ	頭部
れいこく	頭部、前脚&胴体	うしろ脚&シッポ
こんしん	うしろ脚&シッポ	頭部、前脚&胴体



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
き-1	メテオ
い-2	ソウルリリース
き-3	ダークスプライサー
お-4	ダークオーラ
アビリティ	
い-1	HPアップ
う-1	アタックヘイスト
え-1	アタックヘイスト
う-2	アタックヘイスト
え-2	スリプルガード
お-2	アタックヘイスト
か-2	アタックアップ

場所	内容
い-3	アタックアップ
う-3	HPアップ
あ-4	EXPチャンス
う-4	HPアップ
う-5	アタックアップ
ノルマ	
か-1	要：レベル30
あ-3	要：リンク攻撃×5回
お-3	要：レベル30
か-3	要：リンク攻撃×3回
シークレット	
え-3	お-3、お-4が出現

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ガンミフクロウ
キバタイガー
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.299 ナイトメアのデータ▶P.365

ギョライギョ

属性 ウォータ　経験値倍率 0.87

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
36.0	8.4	8.4	7.1

消滅時に残すドリームピース：躍動する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	躍動する空想×3＋直向きな幻想×3	100%	──
D	躍動する空想×4＋悩める幻想×6	100%	──
C	躍動する空想×6＋悩める空想×4	100%	──
C	直向きな幻想×4＋不思議な空想×4	60%	──
B	躍動する夢想×2＋直向きな空想×3	100%	──
A	躍動する夢想×2＋先鋭なる夢想×1	100%	──

性格の名前と特徴

I ソルジャー
敵との距離に応じて、突進や水流の噴出などを使いわける

II チャージャー
中距離からの突進を連発する

III シューター
基本的に、水流の噴出をくり返す

IV ダイバー
地面にもぐってから、突進するか飛び出して尾ビレでたたく

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ウォータブラスター(→P.340)

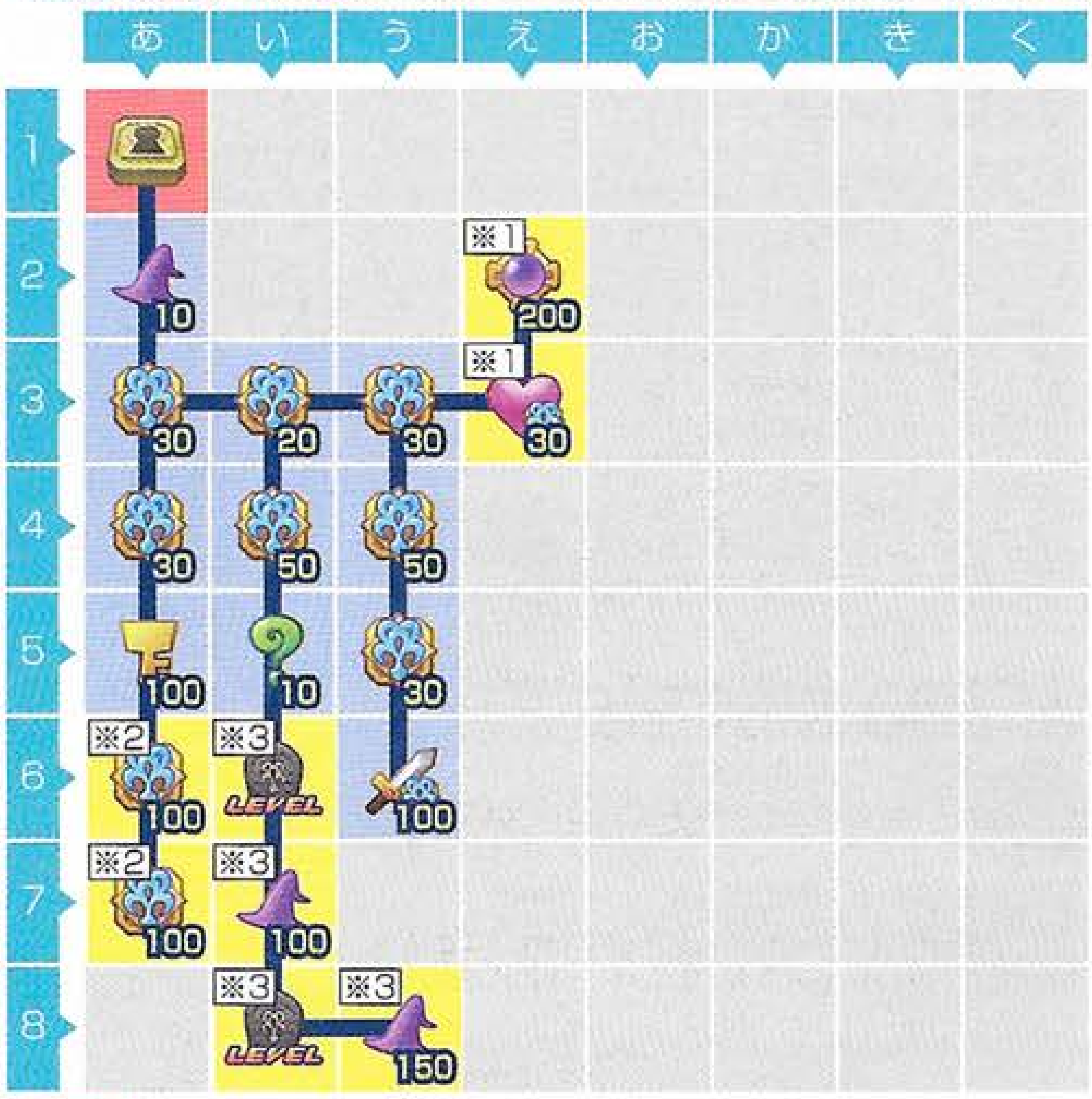
リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ソルジャー	頭部	胴体、尾ビレ
チャージャー	胴体	頭部、尾ビレ
シューター	尾ビレ	頭部、胴体
ダイバー	胴体、尾ビレ	頭部



アビリティリンク



※1……性格が「ダイバー」になると出現
※2……性格が「ソルジャー」になると出現
※3……い-5を解放すると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
あ-2	ゼログラビデ
あ-5	グラビデストライク
い-7	ゼログラビラ
う-8	ゼログラビガ
アビリティ	
え-2	サポートアップ
あ-3	アタックヘイスト
い-3	ウォータガード
う-3	スリプルガード
え-3	HPアップ
あ-4	ウォータアップ
い-4	アタックヘイスト
う-4	ウォータアップ
う-5	スロウガード
あ-6	ウォータアップ
う-6	アタックアップ
あ-7	アタックヘイスト
ノルマ	
い-6	要：レベル20
い-8	要：レベル25
シークレット	
い-5	い-6、い-7、い-8、う-8が出現

関連ページ 使う技▶P.299 ナイトメアのデータ▶――

キングダニャン

属性 物理　経験値倍率 1.08

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
39.6	8.9	11.7	6.6

消滅時に残すドリームピース：温柔なる夢想

※属性耐性や各種ステータス異常などへの耐性はワンダニャン(→P.357)と同じ



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
C	躍動する夢想×2+温柔なる夢想×1	100%	――
B	共鳴する夢想×3+温柔なる夢想×2	100%	――

※特定のARカード(→P.227)を認識させたときにも仲間にできることがある

性格の名前と特徴

- **I ワイルド**：ツノで払ったり突いたりする攻撃を積極的にくり出す
- **II ホッピング**：頻繁に跳ねまわって攻撃する
- **III マジシャン**：ツノで敵を突くか、マジックコマンドで補助などを行なう
- **IV フレンドリー**：ふだんは攻撃的だが、味方のHPが減ると『ケアル』などを使う

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ワンダージャンプ(→P.340)

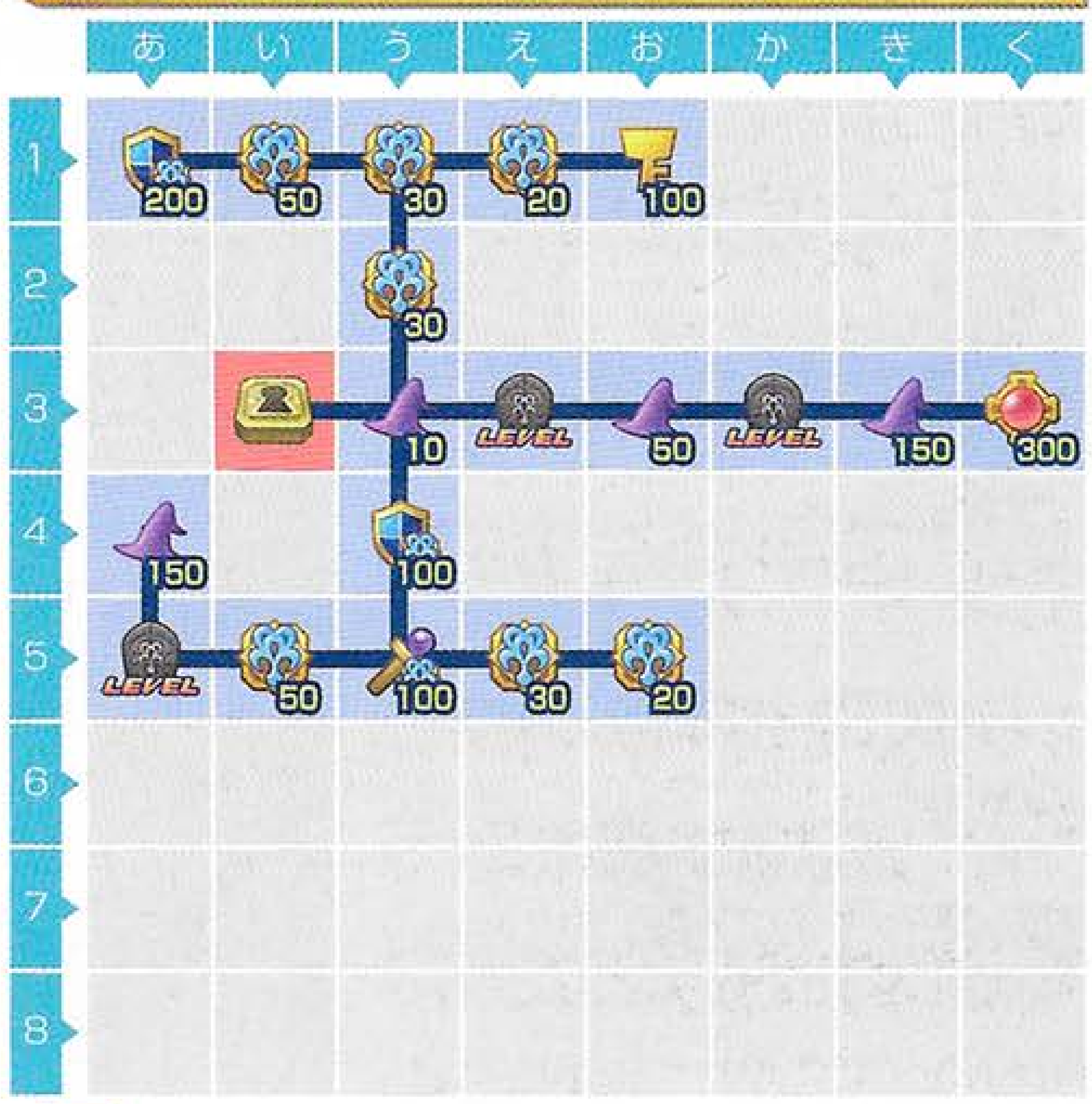
リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ワイルド	脚	頭部&胴体、尻&シッポ
ホッピング	頭部&胴体	脚、尻&シッポ
マジシャン	尻&シッポ	頭部&胴体、脚
フレンドリー	頭部&胴体、脚	尻&シッポ



アビリティリンク



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
お-1	サンダーダッシュ
う-3	スパーク
お-3	ケアルラ
き-3	ケアルガ
あ-4	スパークラ
アビリティ	
あ-1	ガードアップ
い-1	アタックヘイスト
う-1	バインドガード
え-1	ダークガード
う-2	アタックヘイスト
く-3	ラストリーヴ
う-4	ガードアップ
い-5	マジックヘイスト
う-5	マジックアップ
え-5	マジックヘイスト
お-5	ホーリーガード
ノルマ	
え-3	要：レベル10
か-3	要：レベル25
あ-5	要：レベル15

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ギョライギョ
キングダニャン
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.299 ナイトメアのデータ▶——

クマダダイサーカス

属性 物理　経験値倍率 1.23

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
51.4	10.8	8.3	6.9

消滅時に残すドリームピース：大いなる夢想

※属性耐性や各種ステータス異常などへの耐性はクマパンダー(→P.359)と同じ



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
C	大いなる夢想×1＋猛る夢想×3	100%	——
B	大いなる夢想×2＋不思議な夢想×12	100%	——

※特定のARカード(→P.227)を認識させたときにも仲間にできることがある

性格の名前と特徴

	性格	特徴
I	ナックル	肩をまわしてからパンチを仕掛ける場合が多い
II	ストロング	おもに腹を突き出して突進する
III	マッシブ	ヒップアタックを仕掛けるか、地面をひっくり返して攻撃する
IV	プレッシャー	パンチや突進を使い、積極的に敵へ近づいて戦う

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ジャイアントスイング(→P.341)

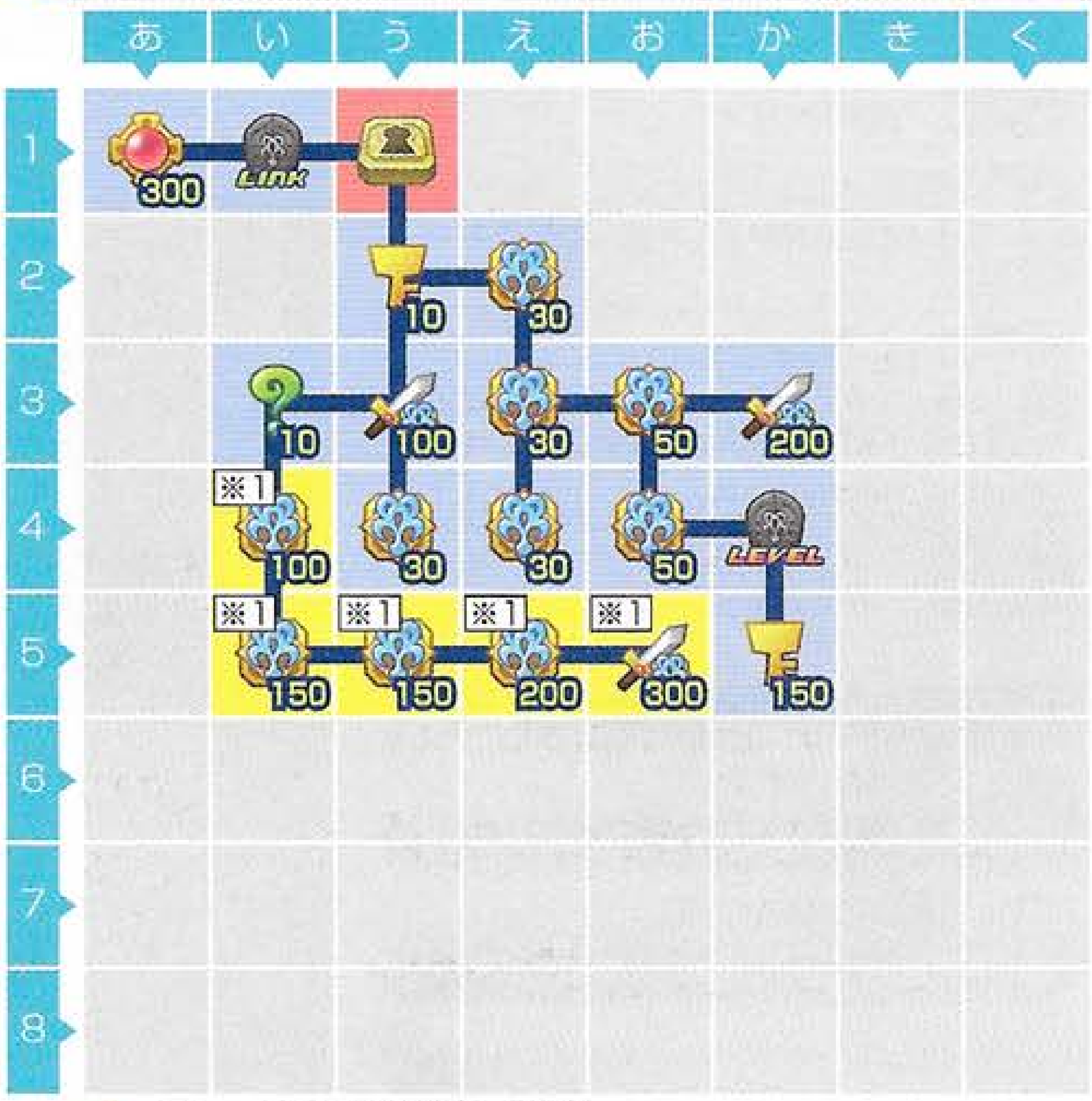
リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
ナックル	頭部、腹部＆腕	背中＆シッポ
ストロング	頭部、背中＆シッポ	腹部＆腕
マッシブ	腹部＆腕、背中＆シッポ	頭部
プレッシャー	頭部	腹部＆腕、背中＆シッポ



アビリティリンク



※1……い-3を解放すると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	エリアルスラム
か-5	ファイナルブレイク
アビリティ	
あ-1	ダメージアスピル
え-2	アイテムアップ
う-3	アタックアップ
え-3	スリプルガード
お-3	アタックヘイスト
か-3	アタックアップ
い-4	アタックヘイスト
う-4	ブラインガード
え-4	アタックヘイスト
お-4	アイテムアップ
い-5	アタックヘイスト
う-5	ディフェンダー
え-5	アタックヘイスト
お-5	アタックアップ
ノルマ	
い-1	要：リンク攻撃×5回
か-4	要：レベル20
シークレット	
い-3	い-4、い-5、う-5、え-5、お-5が出現

関連ページ 使う技▶P.299 ナイトメアのデータ▶P.359

クマパンダー

属性 物理　経験値倍率 1.03

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
46.8	10.2	7.9	6.9

消滅時に残すドリームピース：情熱の夢想



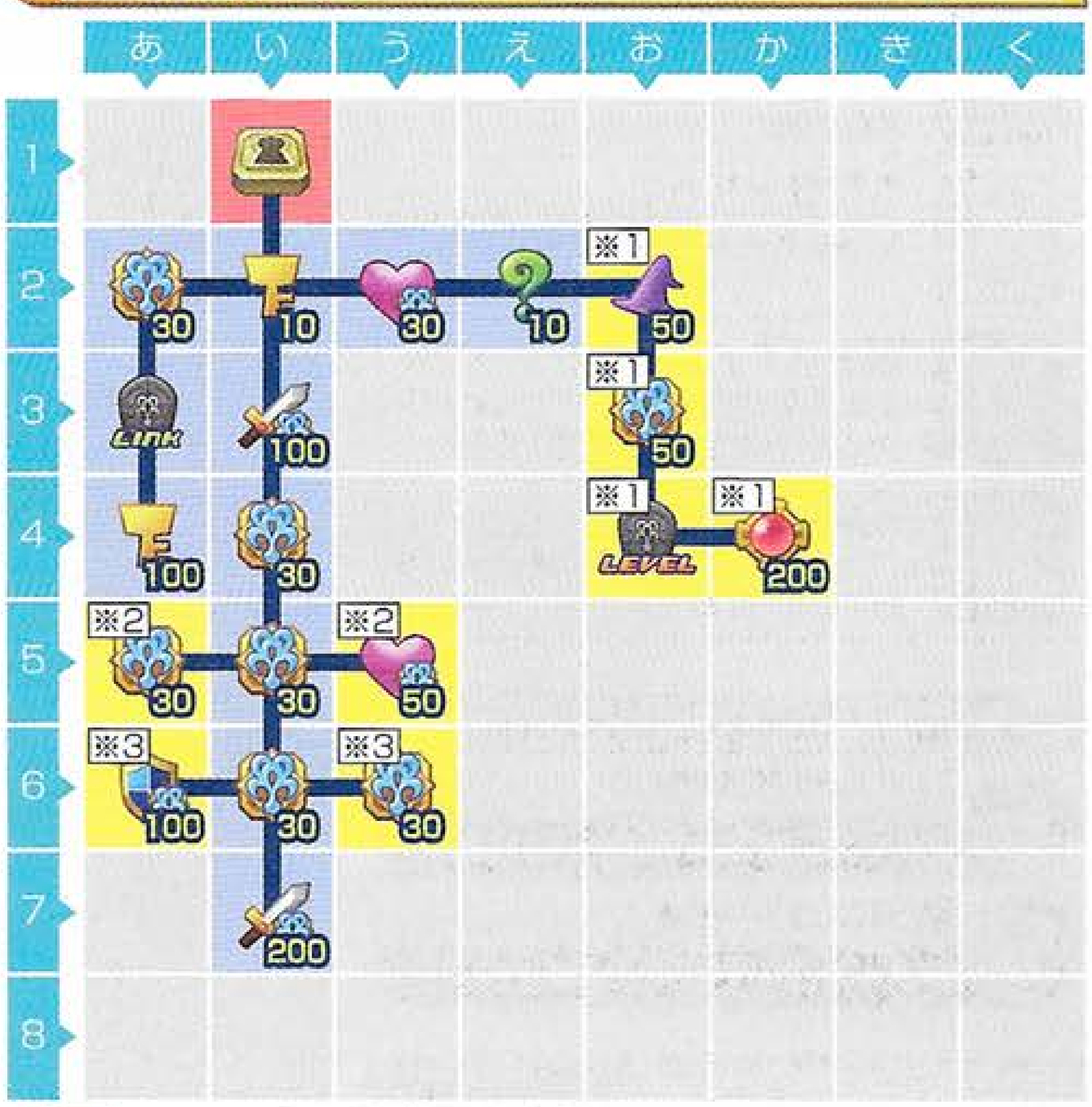
ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	躍動する幻想×8+情熱の空想×3	100%	──
E	猛る幻想×5+情熱の空想×3	100%	──
D	猛る空想×3+情熱の空想×4	100%	──
B	猛る幻想×4+情熱の夢想×2	100%	──
A	温柔なる夢想×1+情熱の夢想×2	100%	──
A	猛る空想×5+情熱の夢想×2	60%	──

性格の名前と特徴

- **I ボクサー**：肩をまわしてからパンチを仕掛ける場合が多い
- **II レスラー**：おもに腹を突き出して突進する
- **III クラッシャー**：ヒップアタックを仕掛けるか、地面をひっくり返して攻撃する
- **IV グラップラー**：パンチや突進を使い、積極的に敵へ近づいて戦う

アビリティリンク



※1……え-2を解放すると出現
※2……性格が「レスラー」になると出現
※3……性格が「クラッシャー」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ジャイアントスイング(→P.341)

リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ボクサー	頭部	腹部&腕、背中&シッポ
レスラー	腹部&腕	頭部、背中&シッポ
クラッシャー	背中&シッポ	頭部、腹部&腕
グラップラー	頭部、背中&シッポ	腹部&腕



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-2	サークルレイド
お-2	バインド
あ-4	エリアルスラム
アビリティ	
あ-2	バインドガード
う-2	HPアップ
い-3	アタックアップ
お-3	アイテムアップ
い-4	ブラインガード
か-4	コンボプラス
あ-5	コンフュガード
い-5	アイテムアップ
う-5	HPアップ
あ-6	ガードアップ
い-6	ミニマムガード
う-6	アタックヘイスト
い-7	アタックアップ
ノルマ	
あ-3	要：リンク攻撃×2回
お-4	要：レベル20
シークレット	
え-2	お-2、お-3、お-4、か-4が出現

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
クマダダイサーカス クマパンダー
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.299 ナイトメアのデータ▶P.358

コウモリバット

属性 ダーク　経験値倍率 0.90

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
32.7	8.2	10.8	5.9

消滅時に残すドリームピース：悩める夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	躍動する幻想×2+悩める幻想×3	100%	―
D	羽ばたける幻想×2+悩める幻想×4	100%	―
C	躍動する幻想×3+悩める空想×2	100%	―
B	猛る幻想×4+悩める幻想×5	70%	―
A	魅惑の夢想×1+悩める空想×2	100%	―

性格の名前と特徴

I アグレッシブ
体当たりやかみつき、リング状の超音波などで積極的に攻撃する

II サポーター
中距離から超音波か真空波を放つ

III レスキュー
超音波で味方のHPを回復するほか、『ヘイスト』などで補助も行なう

IV ジャマー
コンフュ状態などのステータス異常を発生させる技を中心に使う

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
エアライドボンバー(→P.340)

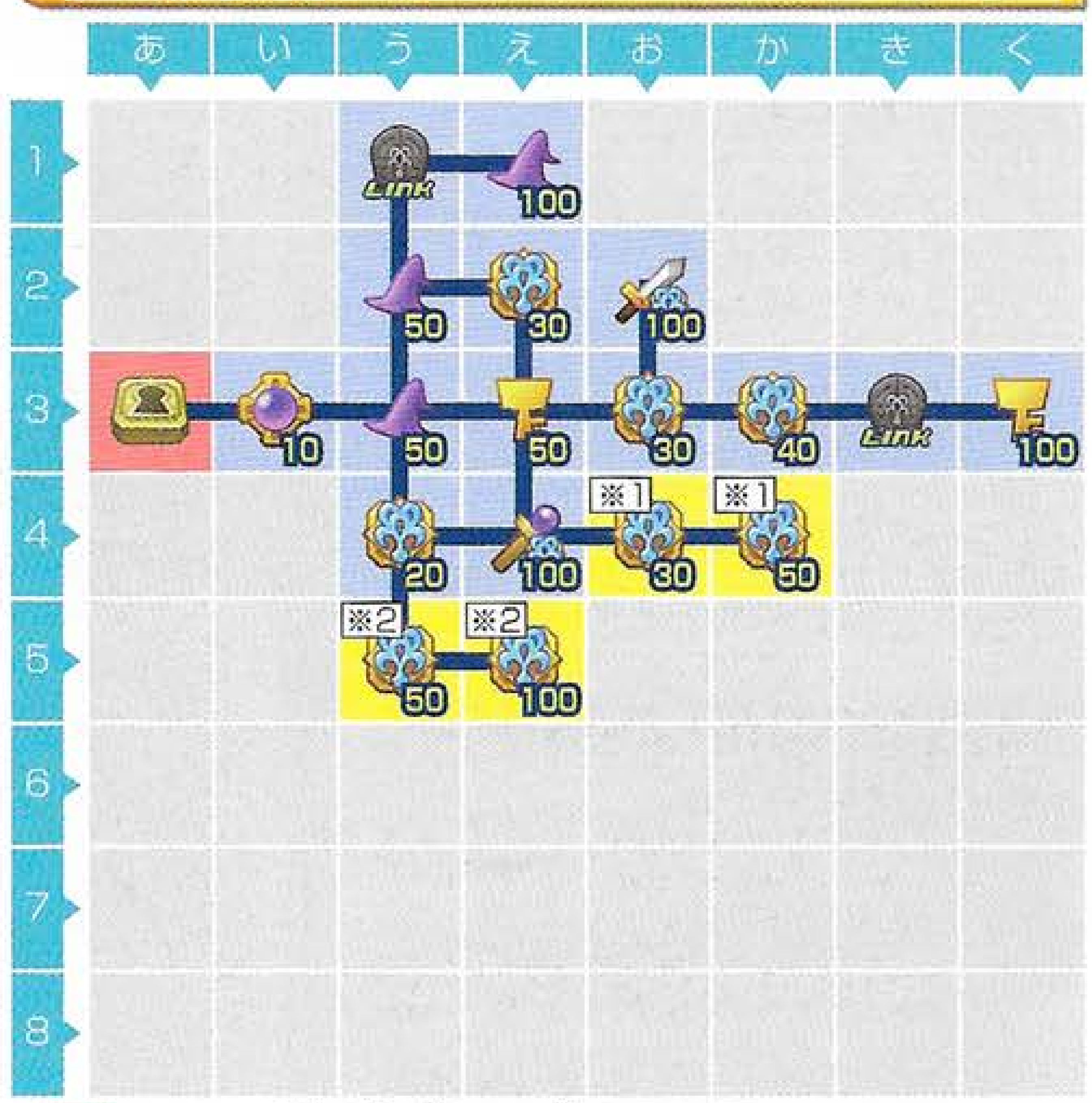
リク リンクスタイル
ダークフィアース(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
アグレッシブ	耳、羽	耳、頭部
サポーター	耳、頭部	羽、頭部
レスキュー	羽、頭部	耳、羽
ジャマー	耳、羽	羽、頭部



アビリティリンク



※1……性格が「アグレッシブ」になると出現
※2……性格が「レスキュー」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
え-1	ゼログラビラ
う-2	ゼログラビデ
う-3	コンフュ
え-3	ドレインダイヴ
く-3	コンフュストライク
アビリティ	
え-2	コンフュガード
お-2	アタックアップ
い-3	ドリームリーヴ
お-3	マジックヘイスト

場所	内容
か-3	ダークガード
う-4	ダークガード
え-4	マジックアップ
お-4	アタックヘイスト
か-4	アタックヘイスト
う-5	マジックヘイスト
え-5	マジックヘイスト
ノルマ	
う-1	要：リンク攻撃×2回
き-3	要：リンク攻撃×2回

関連ページ 使う技▶P.300 ナイトメアのデータ▶P.360

ゾウエレファント

属性 ウォータ　経験値倍率 1.05

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
47.8	10.5	8.1	6.8

消滅時に残すドリームピース：直向きな夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	温柔なる夢想×1+猛る幻想×4	100%	—
D	共鳴する空想×4+温柔なる夢想×1	100%	—
D	共鳴する空想×4+悩める夢想×2	100%	—
B	共鳴する夢想×2+悩める夢想×2	100%	—

性格の名前と特徴

- **I ファイター**：鼻でたたくなどの攻撃を行なう。怒って猛攻撃をすることがある
- **II シャワー**：鼻から水流を放つことが多い。怒ったときは鼻でなぎ払う
- **III ブレイン**：怒ることはなく、岩を落とすか鼻を使って攻撃する
- **IV マウンテン**：あまり移動せずに戦う。ただし、怒っているあいだは動きまわる

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
バーサクロデオ(→P.342)

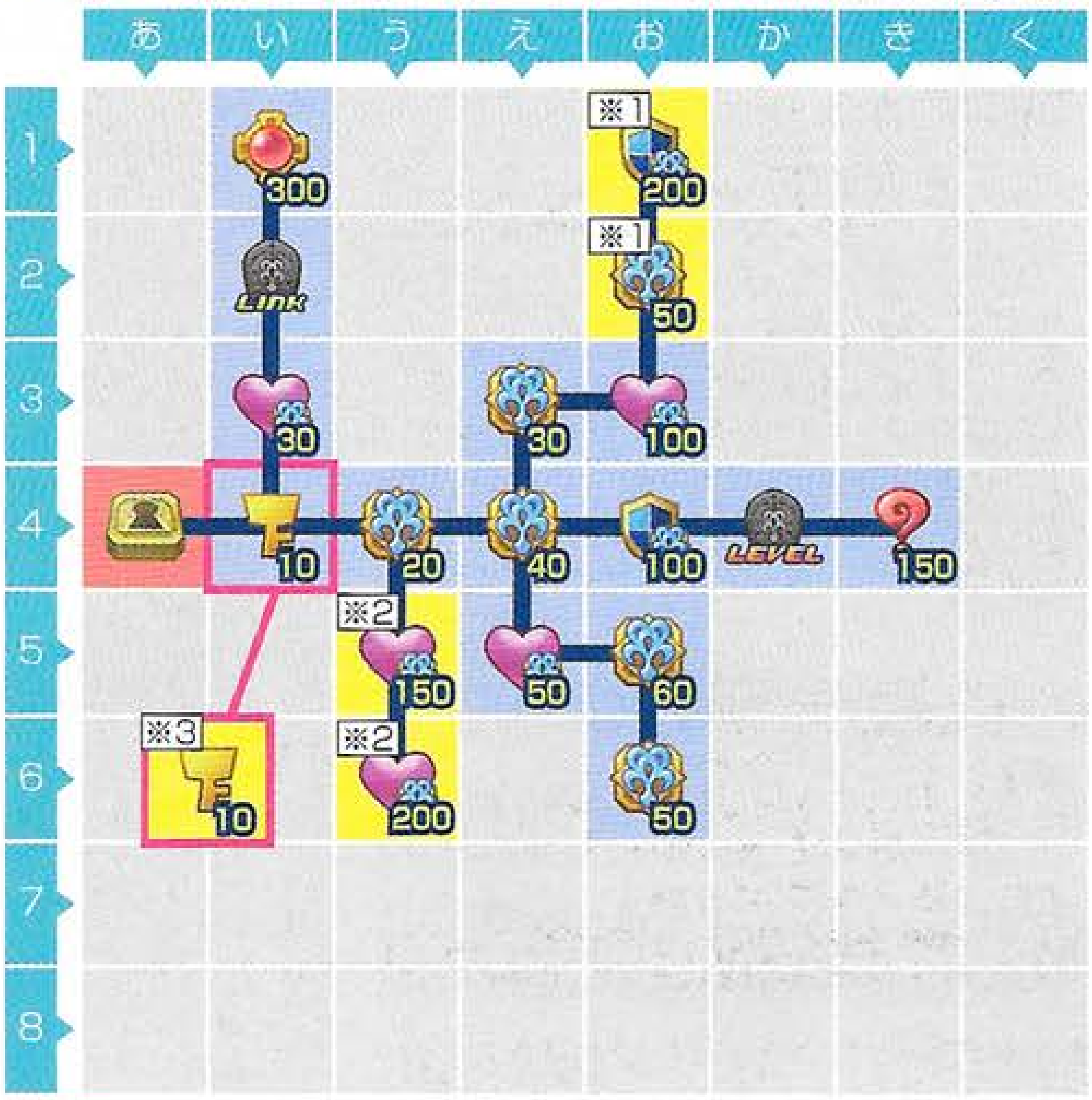
リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ファイター	脚	頭部&鼻&耳、胴体
シャワー	頭部&鼻&耳	胴体、脚
ブレイン	胴体	頭部&鼻&耳、脚
マウンテン	頭部&鼻&耳、脚	胴体



アビリティリンク



※1……性格が「シャワー」になると出現
※2……性格が「ファイター」になると出現
※3……き-4を解放すると変化

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-4	マグネクラッシュ→マグネスパイラル
アビリティ	
い-1	ラストリーヴ
お-1	ガードアップ
お-2	ウォータアップ
い-3	HPアップ
え-3	ウォータアップ
お-3	HPアップ
う-4	ウォータガード
え-4	ウォータガード
お-4	ガードアップ
う-5	HPアップ
え-5	HPアップ
お-5	ウォータガード
う-6	HPアップ
お-6	ケアルアップ
ノルマ	
い-2	要：リンク攻撃×3回
か-4	要：レベル20
シークレット	
き-4	い-4がマグネスパイラルに変化

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
コウモリバット
ゾウエレファント
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス



タイホウカブト

属性　物理　経験値倍率　1.28

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
40.7	10.2	10.3	8.1

消滅時に残すドリームピース：輝ける夢想

※属性耐性や各種ステータス異常などへの耐性はツノカブト(→P.363)と同じ



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ	基本確率	本来の種族
S	(特定のARカード(→P.227)を認識させることでしか仲間にできない)	―	―

性格の名前と特徴

- **I ストライカー**：あまり移動せず、まっすぐ飛ぶ弾や山なりに飛ぶ弾を発射する
- **II ボマー**：「ストライカー」と似た特徴を持つが、山なりに飛ぶ弾をおもに使う
- **III ディフェンス**：味方のHPを回復する弾や、敵にターゲットマークを表示させる弾を撃つ
- **IV ランチャー**：炎や氷などの魔法弾を多用する

アビリティリンク



※1……え-4を解放すると出現
※2……性格が「ディフェンス」になると出現
※3……性格が「ボマー」になると出現

リンク攻撃

ソラ　リンクアタック：ターゲットショット(→P.341)

リク　リンクスタイル：ファイアレイド(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ホーリーライズ
あ-2	ゼログラビガ
お-4	ダークファイガ
アビリティ	
え-1	ディフェンダー
う-2	ウォータガード
え-2	ファイアガード
お-2	ガードアップ
い-3	ガードアップ
え-3	サンダーガード
お-3	ブリザドガード
あ-4	リロードブースト
い-4	ウォータガード
う-4	ブリザドガード
い-5	ガードアップ
う-5	サンダーガード
え-5	ファイアガード
ノルマ	
あ-1	要：レベル20
う-1	要：リンク攻撃×1回
お-1	要：リンク攻撃×1回
い-2	要：レベル10
あ-3	要：リンク攻撃×1回
あ-5	要：リンク攻撃×1回
シークレット	
え-4	あ-1、い-1、あ-2、い-2が出現

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ストライカー	背中	頭部&ツノ、腹部&腕&脚
ボマー	腹部&腕&脚	頭部&ツノ、背中
ディフェンス	頭部&ツノ	腹部&腕&脚、背中
ランチャー	腹部&腕&脚、背中	頭部&ツノ



関連ページ 使う技▶P.300 ナイトメアのデータ▶P.364

タカイーグル

属性 ファイア 経験値倍率 1.07

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
43.5	10.5	8.1	6.4

消滅時に残すドリームピース：羽ばたける夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	先鋭なる夢想×1＋悩める幻想×8	100%	―
D	先鋭なる夢想×1＋冷徹なる空想×3	100%	―
C	加速する幻想×3＋先鋭なる夢想×1	100%	―
C	直向きな夢想×2＋冷徹なる空想×4	30%	ヤギサイバー
B	加速する空想×4＋先鋭なる夢想×2	100%	―
B	羽ばたける空想×6＋大いなる夢想×1	80%	―

性格の名前と特徴

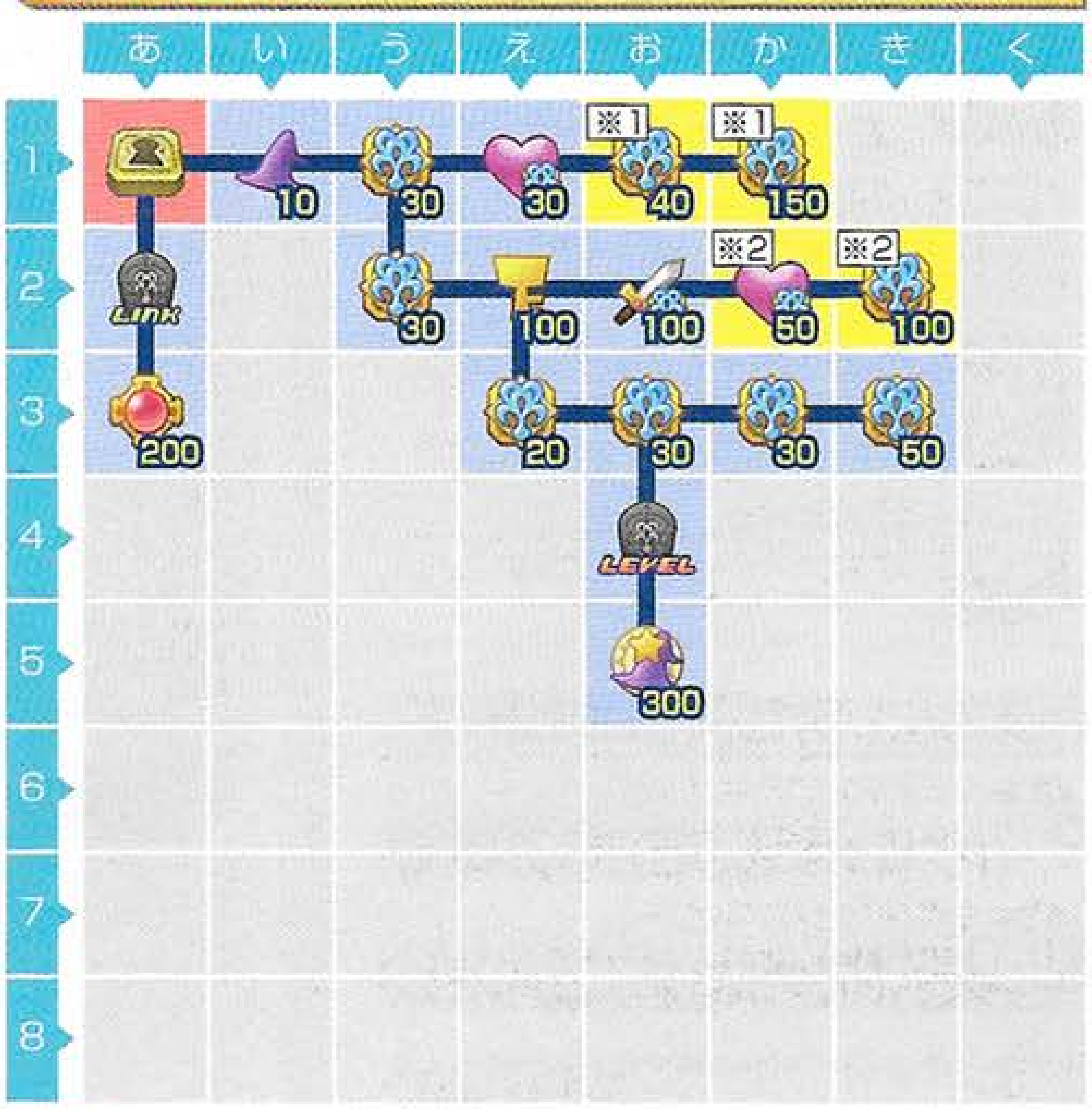
I エース
体当たりと、下記の3種類の弾による攻撃を使いわける

II バルカン
脚から勢いよく弾を連射する技を中心に使う

III ボンバー
何かに当たると爆発する弾を空中から落として攻撃する

IV フォロアー
敵を追って飛ぶ弾を羽から数発飛ばすことが多い

アビリティリンク



※1……性格が「エース」になると出現
※2……性格が「バルカン」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
エアライドボンバー(→P.340)

リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
エース	胴体&尾羽、羽	頭部&胸部
バルカン	頭部&胸部、羽	胴体&尾羽
ボンバー	頭部&胸部、胴体&尾羽	羽
フォロアー	羽	頭部&胸部、胴体&尾羽



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ファイガ
え-2	エリアルスラム
お-5	ファイガバースト
アビリティ	
う-1	アタックヘイスト
え-1	HPアップ
お-1	ファイアガード
か-1	アタックヘイスト
う-2	スロウガード
お-2	アタックアップ
か-2	HPアップ
き-2	アタックヘイスト
あ-3	エアコンボプラス
え-3	ファイアガード
お-3	バインドガード
か-3	ファイアアップ
き-3	アタックヘイスト
ノルマ	
あ-2	要：リンク攻撃×2回
お-4	要：レベル30

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
タイホウカブト
タカイーグル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.300 ナイトメアのデータ▶P.365

タツホース

属性 ウォータ　経験値倍率 1.04

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
33.8	8.7	10.0	7.3

消滅時に残すドリームピース：羽ばたける夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	羽ばたける幻想×3+不思議な幻想×3	100%	──
D	羽ばたける空想×3+不思議な幻想×3	100%	──
C	躍動する空想×4+共鳴する幻想×5	60%	──
B	羽ばたける空想×3+共鳴する幻想×12	100%	──

性格の名前と特徴

I ヒステリック
あまり動かず、シャボン玉を1発ずつ飛ばして敵にダメージを与える

II パフォーマー
広い角度にシャボン玉を発射するなどして、複数の敵を攻撃する

III ロジスト
シャボン玉で攻撃するほか、『プロテス』などによる補助も行なう

IV トラッパー
敵などに当たると爆発するシャボン玉をゆっくり飛ばす

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
バブルブラスター(→P.341)

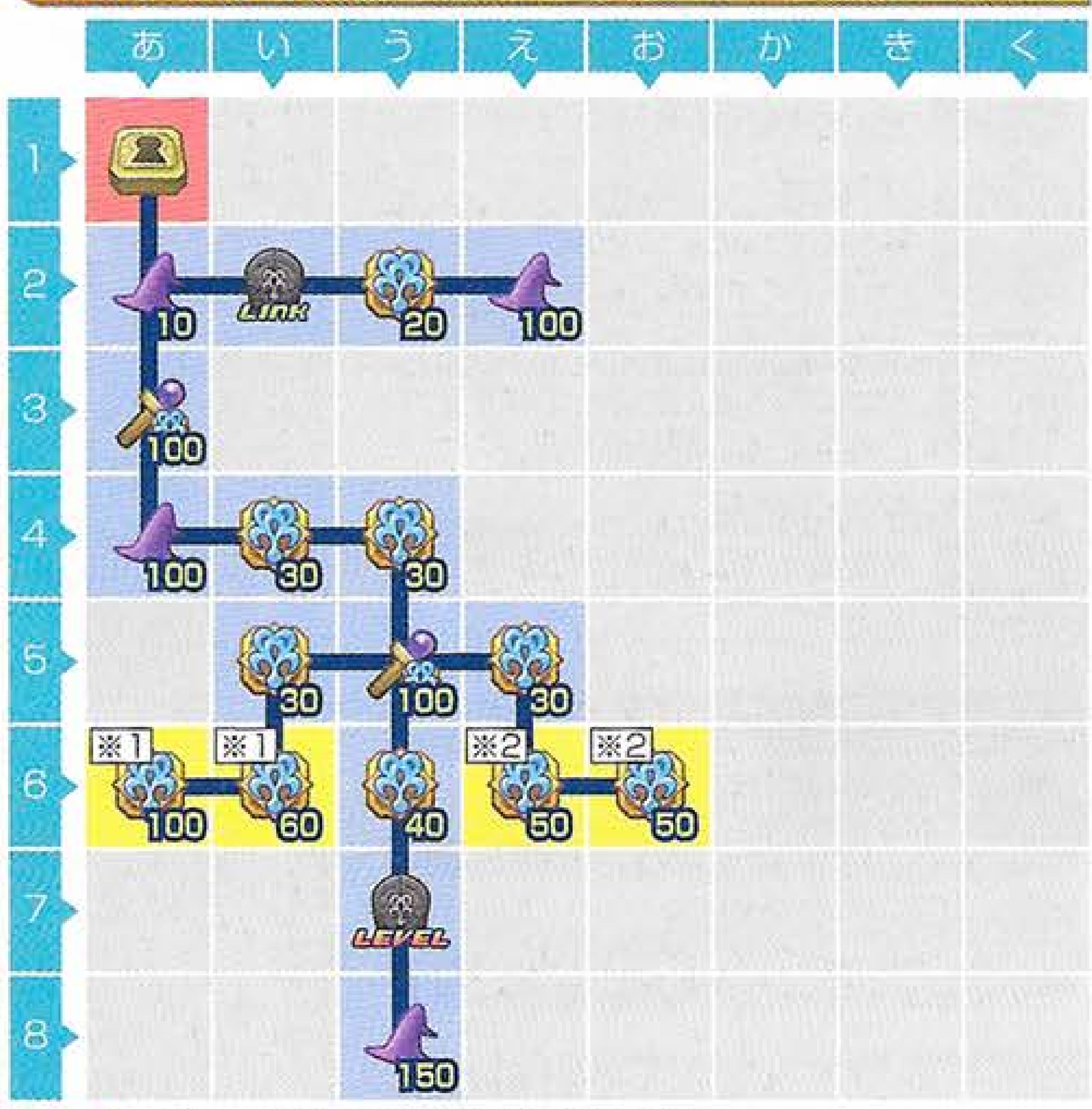
リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ヒステリック	シッポ	頭部&胴体、羽
パフォーマー	羽	頭部&胴体、シッポ
ロジスト	頭部&胴体	羽、シッポ
トラッパー	頭部&胴体、羽	シッポ



アビリティリンク



※1……性格が「ロジスト」になると出現
※2……性格が「トラッパー」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
あ-2	バインド
え-2	ブリザラ
あ-4	ミニマム
う-8	ブリザガ
アビリティ	
う-2	ブリザドガード
あ-3	マジックアップ
い-4	ブリザドアップ
う-4	マジックヘイスト
い-5	コンフュガード

場所	内容
う-5	マジックアップ
え-5	バインドガード
あ-6	マジックヘイスト
い-6	ブリザドガード
う-6	ブリザドガード
え-6	マジックヘイスト
お-6	ブリザドアップ
ノルマ	
い-2	要：リンク攻撃×1回
う-7	要：レベル25

関連ページ 使う技▶P.300 ナイトメアのデータ▶P.357

タマシープ

属性 物理　経験値倍率 0.93

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力	消滅時に残すドリームピース
38.1	8.7	10.6	7.5	情熱の夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	情熱の幻想×3＋悩める幻想×2	100%	—
D	共鳴する幻想×3＋情熱の幻想×4	100%	—
C	情熱の幻想×6＋不思議な幻想×2	100%	—
B	共鳴する幻想×3＋情熱の空想×3	100%	—
B	猛る幻想×5＋情熱の幻想×4	60%	—
A	温柔なる夢想×1＋情熱の空想×3	100%	—

性格の名前と特徴

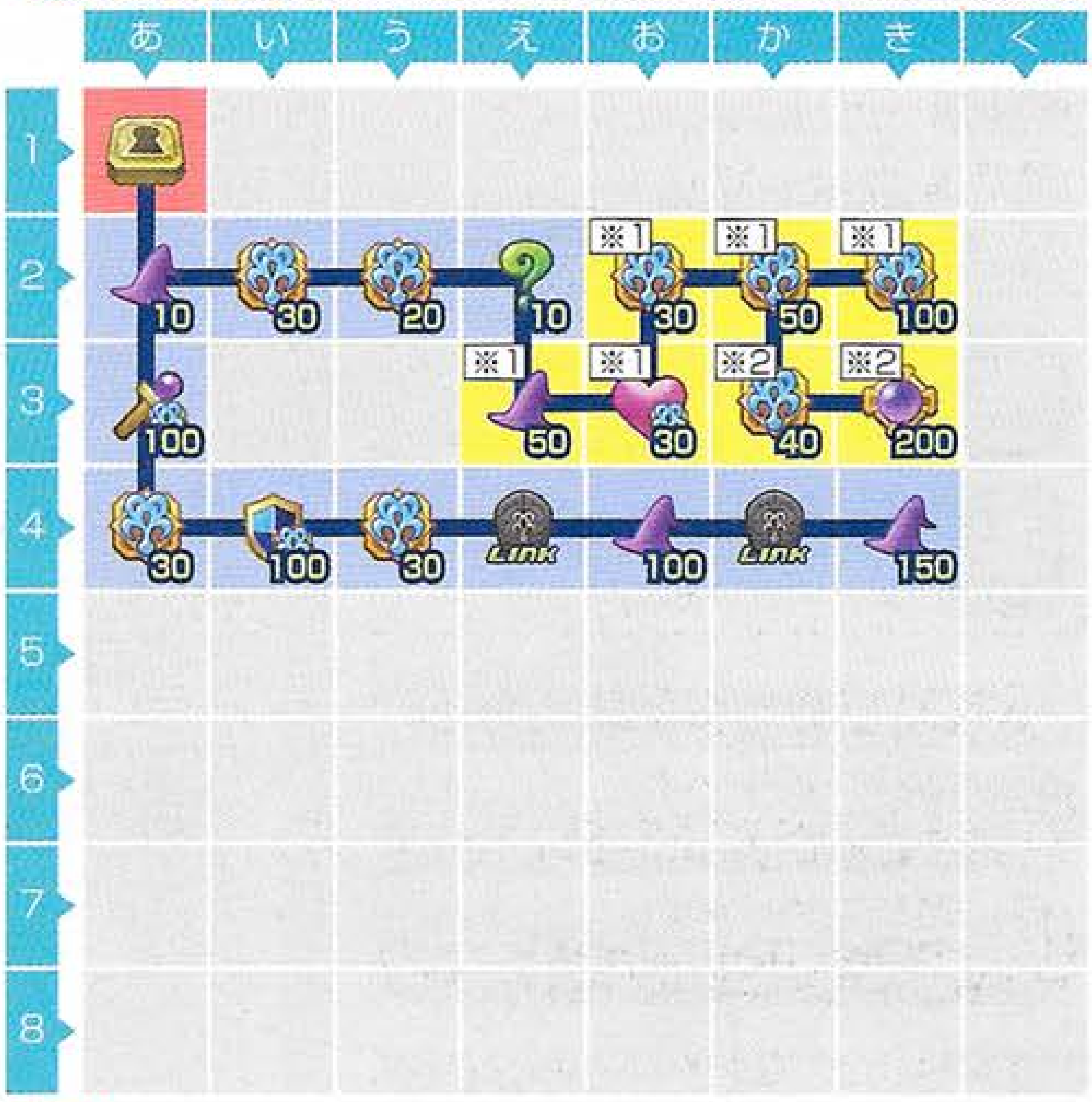
I ねおき
丸まって体当たりしたり、光で周囲の敵を眠らせたりする

II うたたね
特徴は「ねおき」に近いが、使う技の種類が一部異なる

III ねごと
2本のツノを投げるか、マジックコマンドで攻撃や補助を行なう

IV ゆめうつつ
敵を眠らせる技を多用する。『リジェネ』や『ドレイン』も使う

アビリティリンク



※1……え-2を解放すると出現
※2……性格が「ねごと」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ローリングボール(→P.340)

リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
あ-2	スリプル
え-3	バルーン
お-4	スリプラ
き-4	スリプガ
アビリティ	
い-2	マジックヘイスト
う-2	ウォータガード
お-2	ストップガード
か-2	マジックヘイスト
き-2	マジックヘイスト
あ-3	マジックアップ

場所	内容
お-3	HPアップ
か-3	ウォータガード
き-3	サポートアップ
あ-4	スリプルガード
い-4	ガードアップ
う-4	スロウガード
ノルマ	
え-4	要：リンク攻撃×1回
か-4	要：リンク攻撃×2回
シークレット	
え-2	お-2、か-2、き-2、え-3、お-3が出現

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ねおき	ツノ、脚＆シッポ	胴体
うたたね	胴体、ツノ	脚＆シッポ
ねごと	胴体、脚＆シッポ	ツノ
ゆめうつつ	胴体	ツノ、脚＆シッポ



INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
タツホース
タマシープ
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.301 ナイトメアのデータ▶P.363

ツノカブト

属性 物理　経験値倍率 1.07

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
37.0	9.7	9.8	8.1

消滅時に残すドリームピース：直向きな夢想



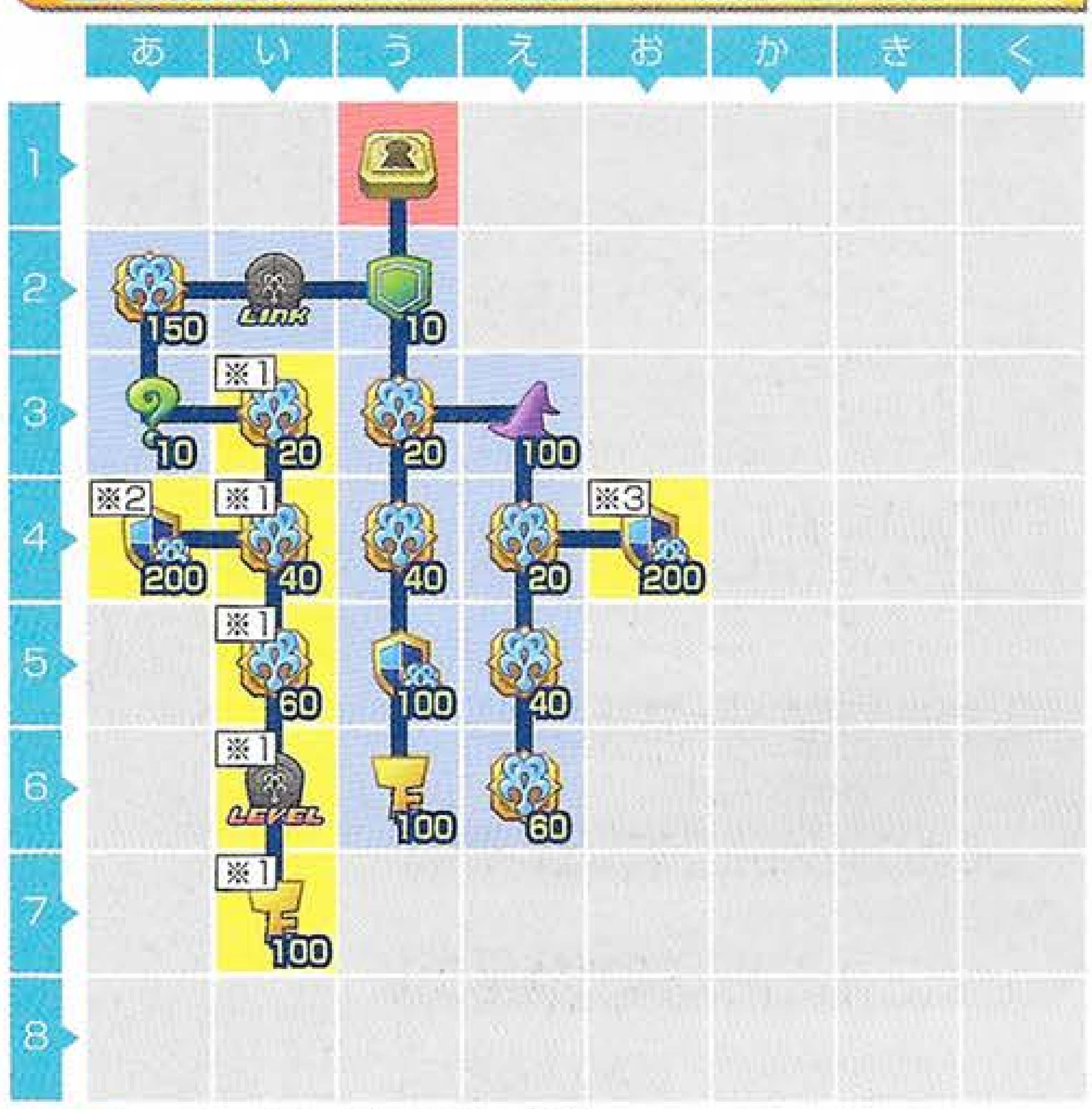
ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	猛る幻想×4+直向きな空想×3	100%	──
D	躍動する幻想×6+直向きな空想×3	100%	──
C	羽ばたける空想×3+直向きな空想×4	100%	──
B	猛る空想×3+直向きな夢想×2	100%	──
B	直向きな空想×3+冷徹なる空想×3	60%	──
A	猛る夢想×2+直向きな空想×6	40%	ハサミクワガタ
A	直向きな夢想×2+悩める夢想×2	100%	──

性格の名前と特徴

	性格	特徴
I	タンク	あまり移動せず、直進する弾や山なりに飛ぶ弾を撃つ
II	グレネード	山なりに飛ぶ弾を発射することが多い
III	ディフェンス	味方のHPを回復する弾や、敵にターゲットマークを表示させる弾を撃つ
IV	ランチャー	おもに炎の弾や氷の弾などを複数降らせて攻撃する

アビリティリンク



※1……あ-3を解放すると出現
※2……性格が「グレネード」になると出現
※3……性格が「ディフェンス」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ターゲットショット(→P.341)

リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	リンクガード
え-3	ファイラ
う-6	サークルレイド
い-7	アイスブレイカー
アビリティ	
あ-2	リロードブースト
い-3	サンダーガード
う-3	ファイアガード
あ-4	ガードアップ
い-4	サンダーガード
う-4	ファイアガード
え-4	ブリザドガード
お-4	ガードアップ
い-5	サンダーガード
う-5	ガードアップ
え-5	ブリザドガード
え-6	ブリザドガード
ノルマ	
い-2	要：リンク攻撃×3回
い-6	要：レベル20
シークレット	
あ-3	い-3、い-4、い-5、い-6、い-7が出現

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
タンク	腹部&腕&脚、背中	頭部&ツノ
グレネード	頭部&ツノ、背中	腹部&腕&脚
ディフェンス	頭部&ツノ、腹部&腕&脚	背中
ランチャー	腹部&腕&脚	頭部&ツノ、背中



関連ページ 使う技▶P.301 ナイトメアのデータ▶P.368

ツノケラトプス

属性 物理　経験値倍率 1.15

基本HP 50.0　基本攻撃力 11.2　基本魔法力 7.6　基本防御力 7.2

消滅時に残すドリームピース：猛る夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	猛る空想×8+冷徹なる夢想×4	100%	──
D	加速する空想×8+冷徹なる夢想×6	100%	──
C	加速する夢想×2+冷徹なる夢想×3	100%	──
C	大いなる夢想×2+情熱の夢想×3	40%	ドリルサイ
C	猛る夢想×2+冷徹なる夢想×5	70%	──
B	暴走の夢想×1+冷徹なる夢想×3	100%	──

性格の名前と特徴

I デモリッシュ
真空波を発生させたり、球体になって体当たりを仕掛けたりする

II バスター
「デモリッシュ」とくらべて、球体になったときの攻撃手段が多い

III ドリラー
球体になることはなく、ツノや真空波による攻撃のみを行なう

IV ローラー
頻繁に球体になって攻撃する。真空波は発生させない

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ローリングボール(→P.340)

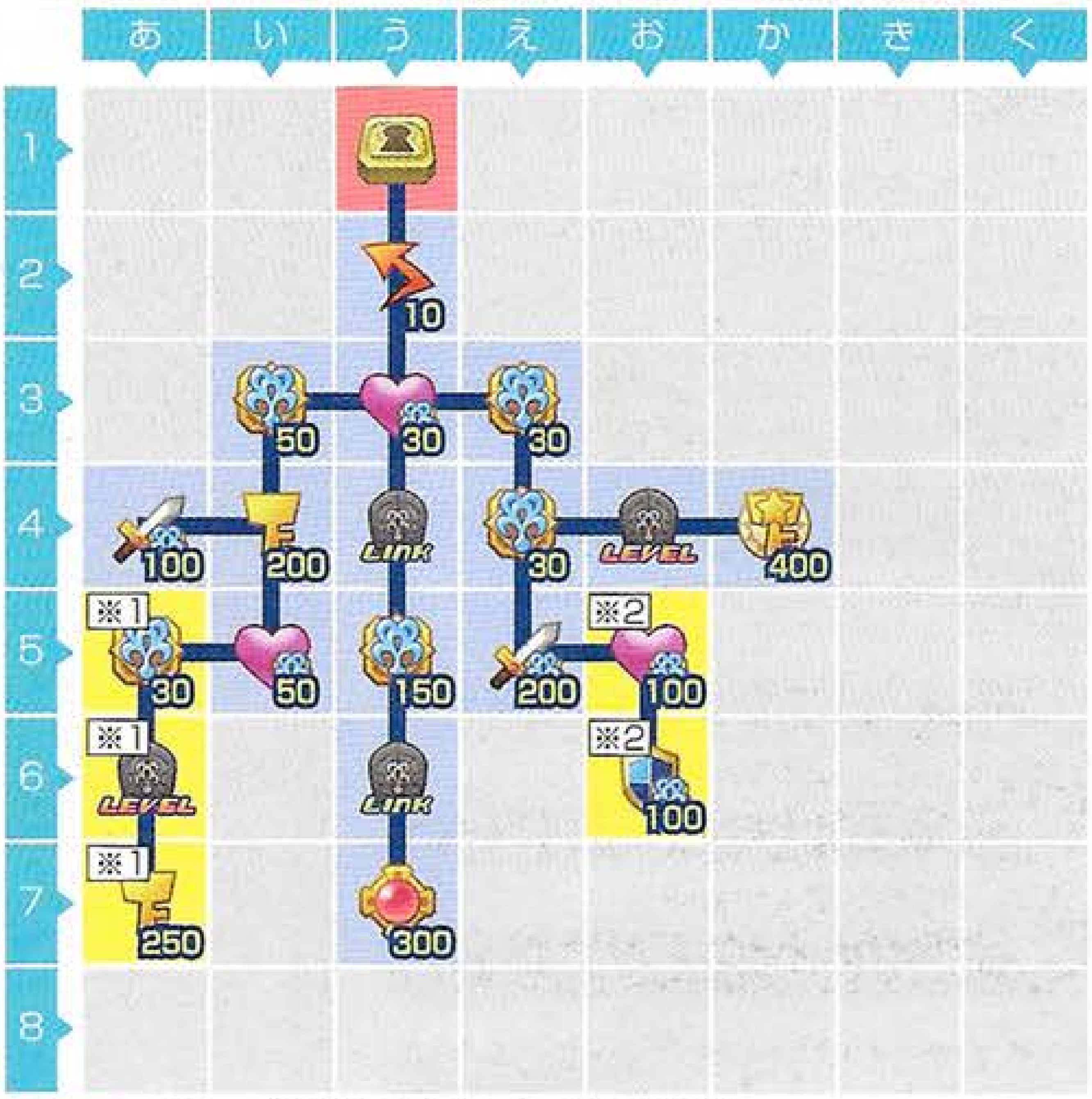
リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
デモリッシュ	前脚&胴体	頭部&ツノ、うしろ脚&シッポ
バスター	頭部&ツノ	前脚&胴体、うしろ脚&シッポ
ドリラー	うしろ脚&シッポ	頭部&ツノ、前脚&胴体
ローラー	頭部&ツノ、うしろ脚&シッポ	前脚&胴体



アビリティリンク



※1……性格が「デモリッシュ」になると出現
※2……性格が「ドリラー」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	スティープクライム
い-4	ダークブレイク
か-4	ザンテツケン
あ-7	ソニックレイヴ
アビリティ	
い-3	アタックヘイスト
う-3	HPアップ
え-3	アタックヘイスト
あ-4	アタックアップ
え-4	ミニマムガード
あ-5	スリプルガード
い-5	HPアップ
う-5	ディフェンダー
え-5	アタックアップ
お-5	HPアップ
お-6	ガードアップ
う-7	EXPチャンス
ノルマ	
う-4	要：リンク攻撃×5回
お-4	要：レベル25
あ-6	要：レベル30
う-6	要：リンク攻撃×3回

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ツノカブト
ツノケラトプス
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.301 ナイトメアのデータ▶P.363

デンデンカルゴ

属性 物理　経験値倍率 0.97

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
34.9	7.7	11.1	7.9

消滅時に残すドリームピース：羽ばたける夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	加速する幻想×3＋冷徹なる幻想×4	100%	―
D	加速する幻想×4＋直向きな幻想×6	100%	―
C	加速する幻想×2＋情熱の幻想×11	70%	―
C	加速する幻想×6＋不思議な幻想×10	100%	―
C	加速する空想×3＋冷徹なる幻想×8	100%	―
B	躍動する夢想×1＋悩める空想×3	40%	ドクドクサンショ
A	加速する空想×3＋温柔なる夢想×1	100%	―

性格の名前と特徴

I とつげき
『スピリットロア』で操作キャラクターを補助しつつ、攻撃も行なう

II おうえん
「とつげき」と同じような行動をとるが、使う技が少し異なる

III まほう
おもに『スパーク』や『ゼログラビデ』などをくり出す

IV てっぺき
攻撃の合間に、『プロテス』や『シェル』を操作キャラクターに使う

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ローリングボール(→P.340)

リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
とつげき	頭部＆目玉	胴体、殻
おうえん	殻	頭部＆目玉、胴体
まほう	胴体	頭部＆目玉、殻
てっぺき	胴体、殻	頭部＆目玉



アビリティリンク



※1……性格が「とつげき」になると出現
※2……性格が「おうえん」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-4	スロウ
アビリティ	
い-1	ファイアガード
い-2	ブリザドガード
う-2	サンダーガード
え-2	ウォータガード
お-2	ブリザドガード
い-3	ディフェンダー
う-3	ウォータガード
え-3	ガードアップ
お-3	アイテムアップ
か-3	アイテムアップ
う-4	ガードアップ
え-4	ファイアガード
お-4	ホーリーガード
か-4	ダークガード
い-6	ラストリーヴ
ノルマ	
い-5	要：リンク攻撃×3回

関連ページ 使う技▶P.301 ナイトメアのデータ▶P.359

ドクドクサンショ

属性 ダーク　経験値倍率 0.91

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
34.9	9.7	8.1	6.6

消滅時に残すドリームピース：悩める夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	情熱の幻想×6＋悩める幻想×5	100%	—
D	悩める幻想×7＋不思議な幻想×3	100%	—
C	猛る幻想×4＋悩める幻想×5	30%	コウモリバット
C	悩める幻想×10＋不思議な空想×4	100%	—
B	躍動する夢想×1＋悩める空想×3	60%	—
B	情熱の空想×4＋悩める空想×2	100%	—
A	温柔なる夢想×1＋悩める空想×2	100%	—

性格の名前と特徴

I ハンター
シッポでたたく、毒を持つ舌で突くなど、さまざまな技を使う

II キャノン
火の玉を吐くことが多い

III バジリスク
敵をコンフュ状態やポイズン状態にしながら戦う

IV ヴェノム
ポイズン状態を発生させる技だけを使う

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ポイズンダッシュ(→P.340)

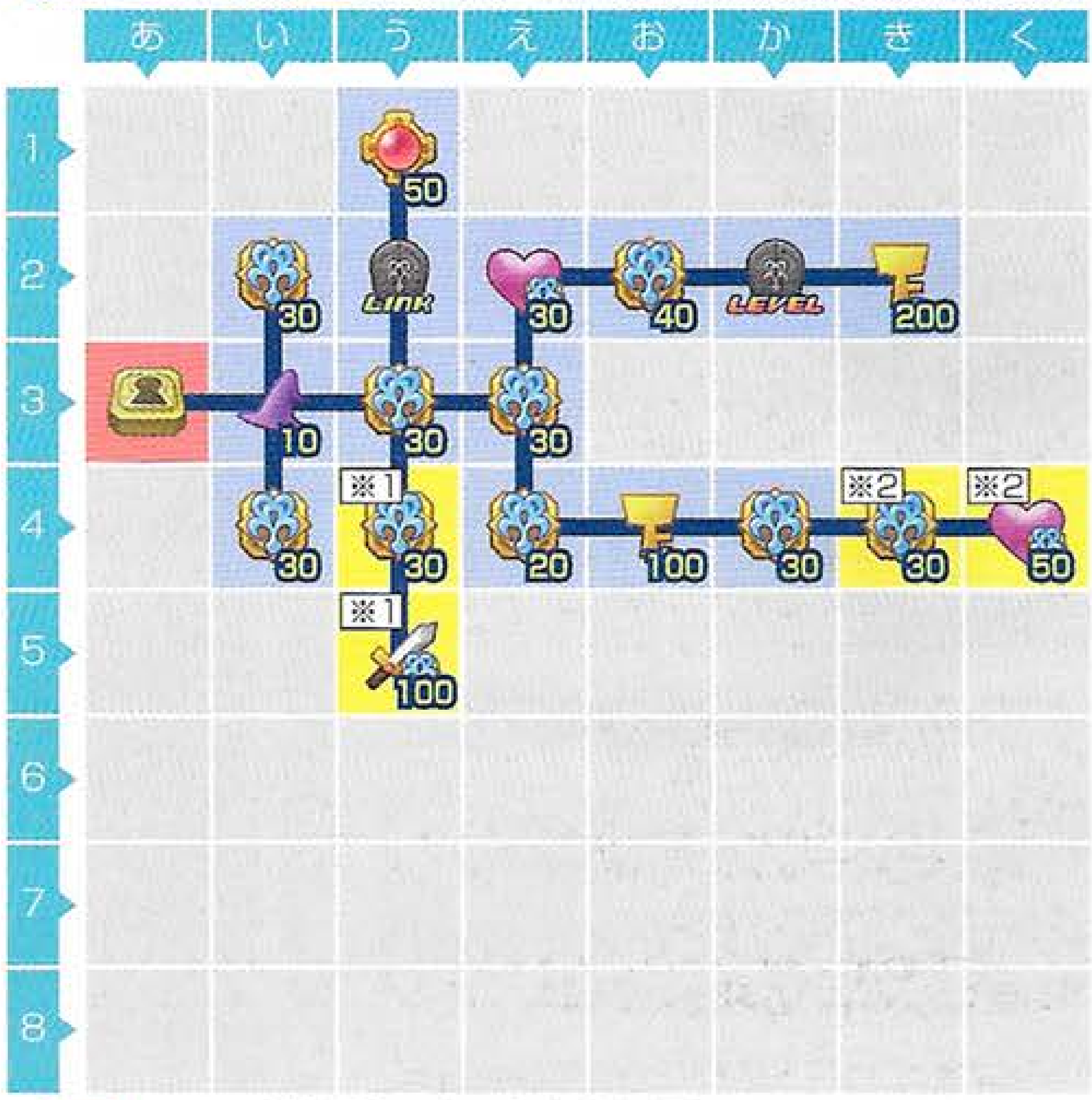
リク リンクスタイル
ダークフィアース(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ハンター	頭部、胴体	シッポ
キャノン	頭部、シッポ	胴体
バジリスク	胴体、シッポ	頭部
ヴェノム	胴体	頭部、シッポ



アビリティリンク



※1……性格が「ハンター」になると出現
※2……性格が「バジリスク」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
き-2	ポイズンダイヴ
い-3	ポイズン
お-4	グラビデストライク
アビリティ	
う-1	ドロー
い-2	バインドガード
え-2	HPアップ
お-2	ダークガード
う-3	ブラインガード
え-3	ポイズンガード

場所	内容
い-4	コンフュガード
う-4	アタックヘイスト
え-4	ダークガード
か-4	ミニマムガード
き-4	マジックヘイスト
く-4	HPアップ
う-5	アタックアップ
ノルマ	
う-2	要：リンク攻撃×2回
か-2	要：レベル15

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
デンデンカルゴ
ドクドクサンショ
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.302 ナイトメアのデータ▶P.372

ドラゴンモドキ

属性 ファイア　経験値倍率 1.00

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
36.0	8.2	10.0	6.7

消滅時に残すドリームピース：躍動する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	情熱の空想×4+不思議な夢想×3	100%	—
B	共鳴する夢想×2+不思議な夢想×5	100%	—
A	暴走の夢想×1+不思議な夢想×5	100%	—

性格の名前と特徴

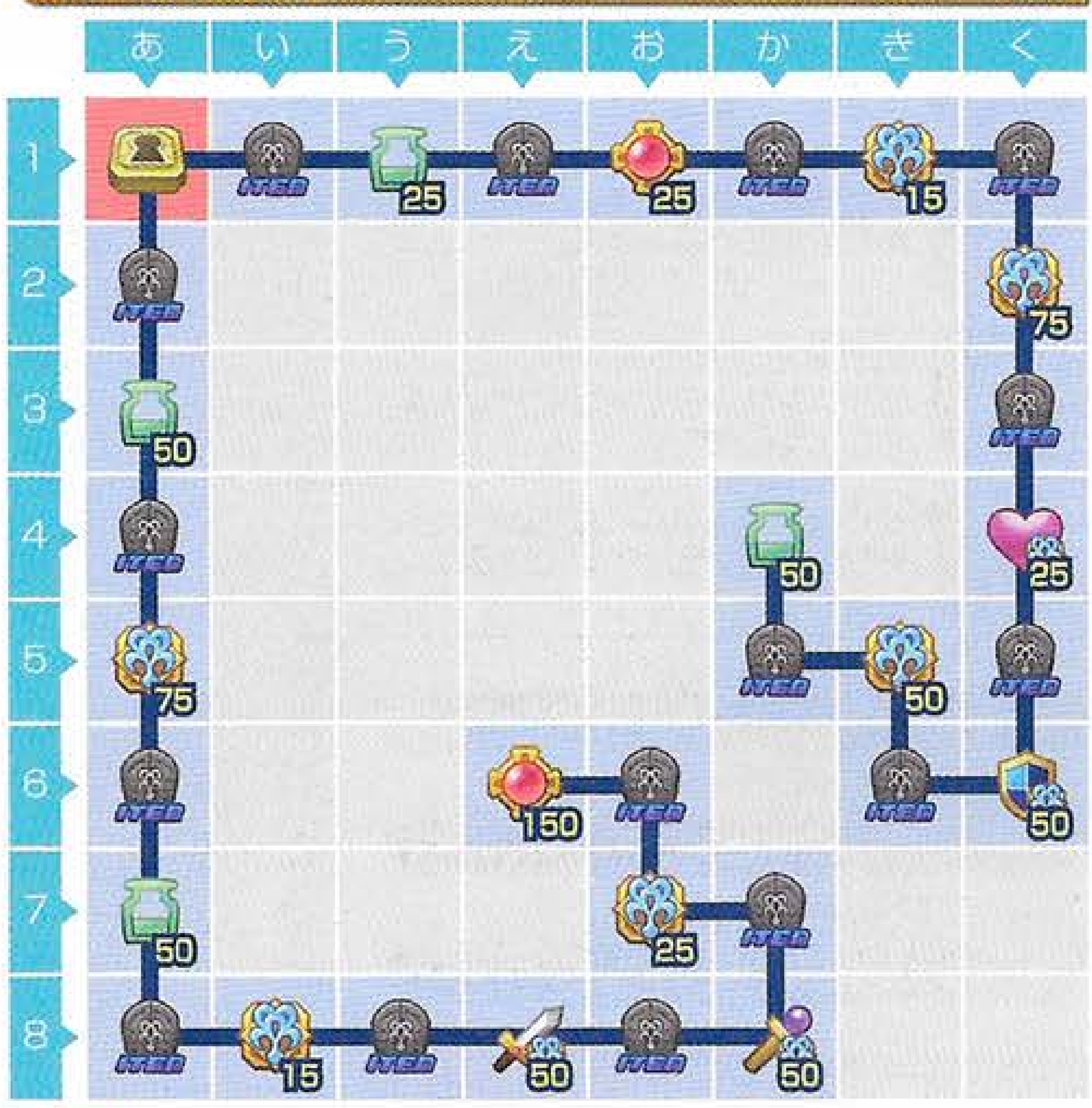
I クラッカー
かんしゃく玉や花火などの小道具を使った攻撃を多数くり出す

II ノーティー
舌でなめたり拡声器を使ったりして、おもに近距離から攻撃する

III ヘルパー
やや遠距離から補助用の技を使う

IV トラブル
ネズミ花火をバラまきつつ、近距離用の攻撃を行なう

アビリティリンク



リンク攻撃

ソラ リンクアタック
リズミックテイル(→P.342)

リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
クラッカー	頭部、腹部&羽	背中
ノーティー	頭部、背中	腹部&羽
ヘルパー	腹部&羽、背中	頭部
トラブル	腹部&羽	腹部&羽、背中



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-1	メガポーション
あ-3	モーニングアラーム
か-4	ラストエリクサー
あ-7	ドリームキャンディ
アビリティ	
お-1	ドロー
き-1	アイテムアップ
く-2	ディフェンダー
く-4	HPアップ
あ-5	リロードブースト
き-5	アイテムアップ
え-6	コンボリーヴ
く-6	ガードアップ
お-7	アイテムアップ
い-8	ファイアアップ
え-8	アタックアップ
か-8	マジックアップ

場所	内容
ノルマ	
い-1	要:マジックアイス
え-1	要:情熱の幻想×2個
か-1	要:ガードクッキー
く-1	要:不思議な夢想×2個
あ-2	要:ペイントガン・水色×10個
く-3	要:ウォーターバレル
あ-4	要:悩める幻想×2個
か-5	要:暴走の夢想
く-5	要:直向きな夢想
あ-6	要:バルーン(アイテム)
お-6	要:凶暴な夢想
き-6	要:レジストチョコ2
か-7	要:ペイントガン・青×10個
あ-8	要:不思議な空想×2個
う-8	要:ペイントガン・黄×10個
お-8	要:共鳴する夢想

関連ページ 使う技▶P.302 ナイトメアのデータ▶P.361

ドリルサイ

属性 物理　経験値倍率 1.09

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
48.9	10.7	7.6	7.1

消滅時に残すドリームピース：直向きな夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
D	猛る空想×5＋直向きな夢想×2	100%	—
C	加速する空想×4＋直向きな夢想×3	100%	—
B	暴走の夢想×1＋猛る幻想×4	20%	ハリライオン
B	猛る夢想×2＋直向きな夢想×4	100%	—
A	加速する空想×3＋温柔なる夢想×2	100%	—
A	大いなる夢想×2＋情熱の夢想×3	60%	—

性格の名前と特徴

I デストロイヤ
地中にもぐったり球体になったりして、敵を攻撃する

II バンパー
地中にもぐらないかわりに、球体になったときの攻撃手段が多彩

III ドリラー
球体にはならず、おもにツノによる攻撃を仕掛ける

IV ローラー
球体になる技を使うことが多い

アビリティリンク



※1……性格が「ドリラー」になると出現
※2……う-3を解放すると出現
※3……性格が「デストロイヤ」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ローリングボール(→P.340)

リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	サークルレイド
お-1	ファイナルブレイク
き-3	ソニックレイヴ
アビリティ	
う-1	アタックアップ
え-1	ポイズンガード
か-1	スロウガード
き-1	ガードアップ
う-2	アイテムアップ
え-2	ミニマムガード
お-2	HPアップ
か-2	ガードアップ
い-3	EXPチャンス
え-3	ストップガード
お-3	HPアップ
お-4	アタックヘイスト
か-4	アタックヘイスト
ノルマ	
い-2	要：リンク攻撃×5回
か-3	要：レベル30
シークレット	
う-3	え-3、お-3、か-3、き-3が出現

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
デストロイヤ	頭部&ツノ、前脚&胴体	うしろ脚&シッポ
バンパー	前脚&胴体、うしろ脚&シッポ	頭部&ツノ
ドリラー	頭部&ツノ、うしろ脚&シッポ	前脚&胴体
ローラー	頭部&ツノ	前脚&胴体、うしろ脚&シッポ



頭部&ツノ　前脚&胴体　うしろ脚&シッポ

Chapter 3 スピリット

SPIRIT

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ドラゴンモドキ
ドリルサイ
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

ナルバード

属性 ホーリー　経験値倍率 1.11

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
43.5	10.7	8.1	6.6

消滅時に残すドリームピース：羽ばたける夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
D	羽ばたける空想×3+躍動する空想×5	40%	アイスペンギン
D	羽ばたける空想×4+大いなる夢想×1	100%	──
C	羽ばたける空想×6+大いなる夢想×1	20%	タカイーグル
C	羽ばたける夢想×2+大いなる夢想×1	100%	──
B	羽ばたける夢想×3+先鋭なる夢想×1	100%	──

性格の名前と特徴

- **I エアマスター**：各種の体当たりと、羽から弾を飛ばす技を使いわける
- **II タッチダウン**：基本的には、きりもみ回転しつつ敵に突撃する
- **III スナイパー**：敵の頭上から垂直に落下することをくり返す
- **IV コマンダー**：敵を追いかける弾を羽から数発飛ばす技だけを使う

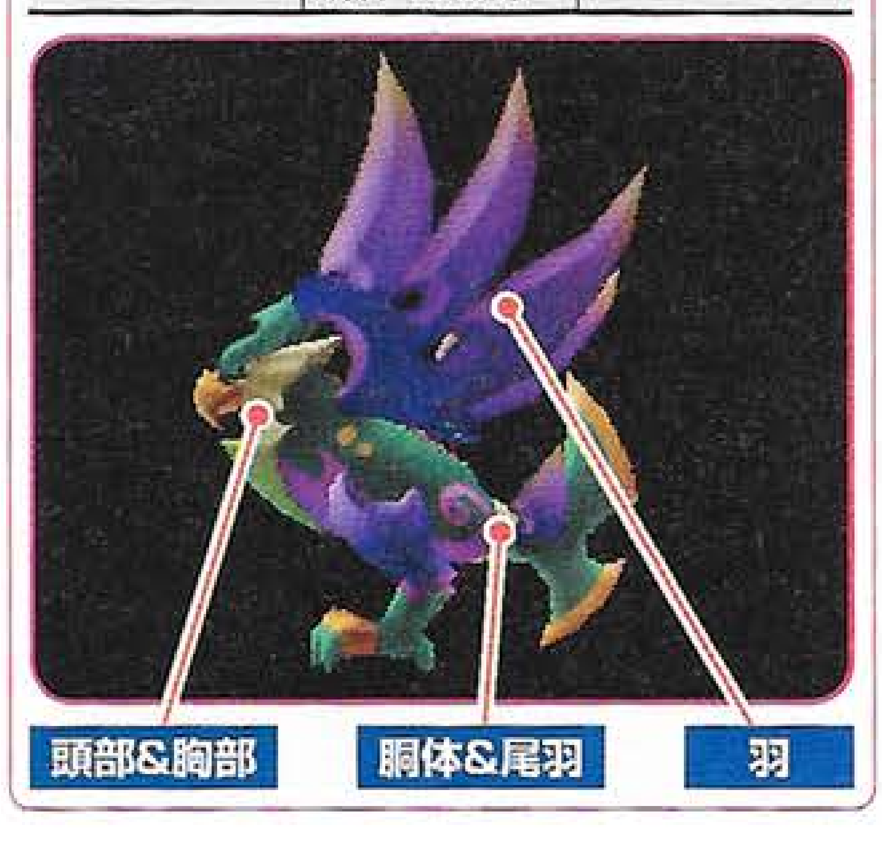
リンク攻撃

ソラ リンクアタック
エアライドボンバー(→P.340)

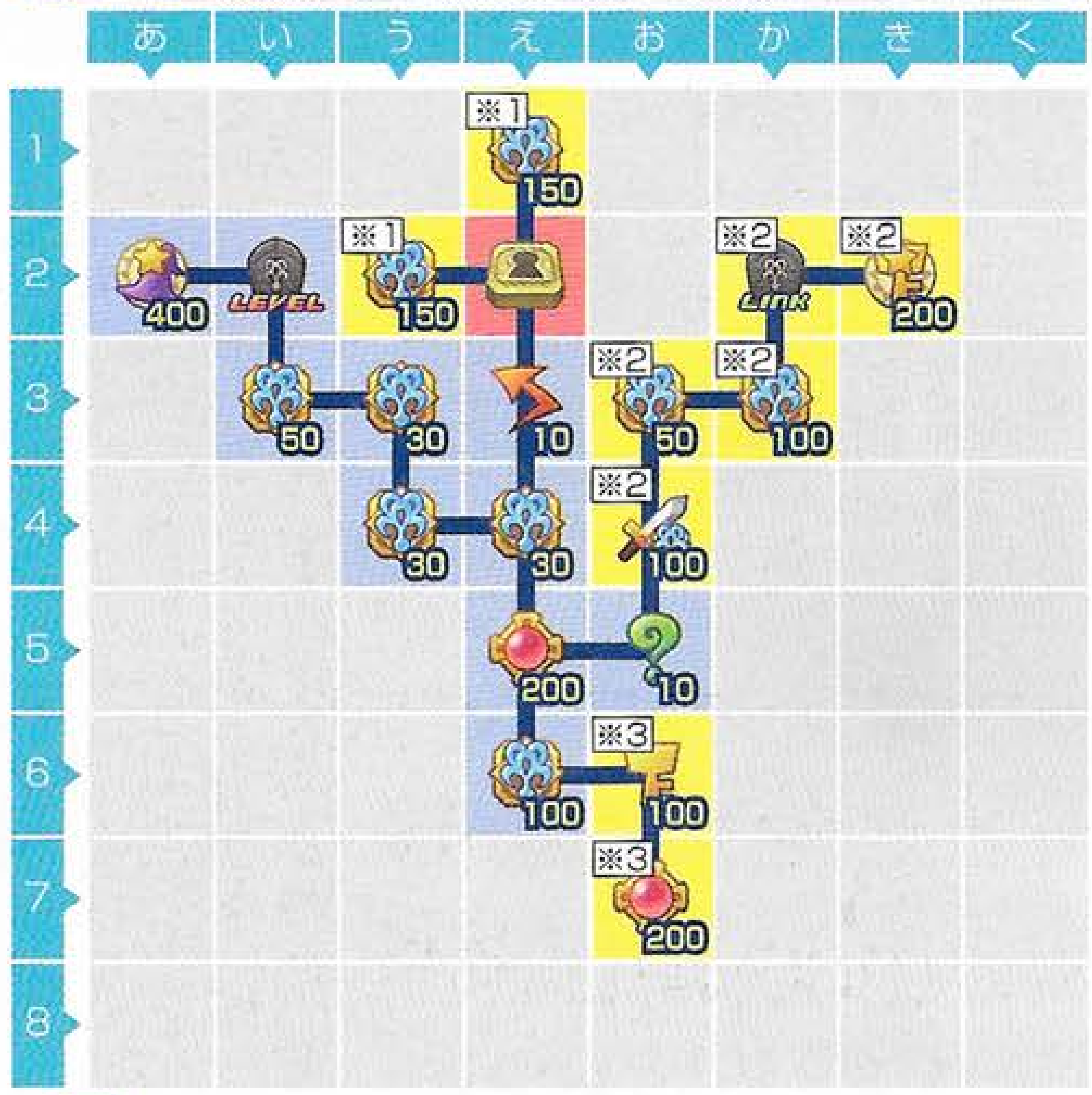
リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
エアマスター	頭部&胸部	胴体&尾羽、羽
タッチダウン	胴体&尾羽	頭部&胸部、羽
スナイパー	羽	頭部&胸部、胴体&尾羽
コマンダー	頭部&胸部、胴体&尾羽	羽



アビリティリンク



※1……性格が「タッチダウン」になると出現
※2……お-5を解放すると出現
※3……性格が「エアマスター」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
あ-2	トルネド
き-2	ブレイクタイム
え-3	スティープクライム
お-6	タイムストーム
アビリティ	
え-1	アタックヘイスト
う-2	マジックヘイスト
い-3	マジックヘイスト
う-3	マジックヘイスト
お-3	アタックヘイスト
か-3	アタックヘイスト
う-4	ストップガード
え-4	アタックヘイスト
お-4	アタックアップ
え-5	エアコンボプラス
え-6	マジックヘイスト
お-7	エアコンボプラス
ノルマ	
い-2	要：レベル25
か-2	要：リンク攻撃×2回
シークレット	
お-5	か-2、き-2、お-3、か-3、お-4が出現

関連ページ 使う技▶P.302 ナイトメアのデータ▶——

ネクッポイ

属性 ファイア 経験値倍率 1.03

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
38.4	10.0	8.9	6.2

消滅時に残すドリームピース：暴走の夢想

※属性耐性や各種ステータス異常などへの耐性はヘビトカゲ(→P.358)と同じ



ブリードに必要なドリームピース

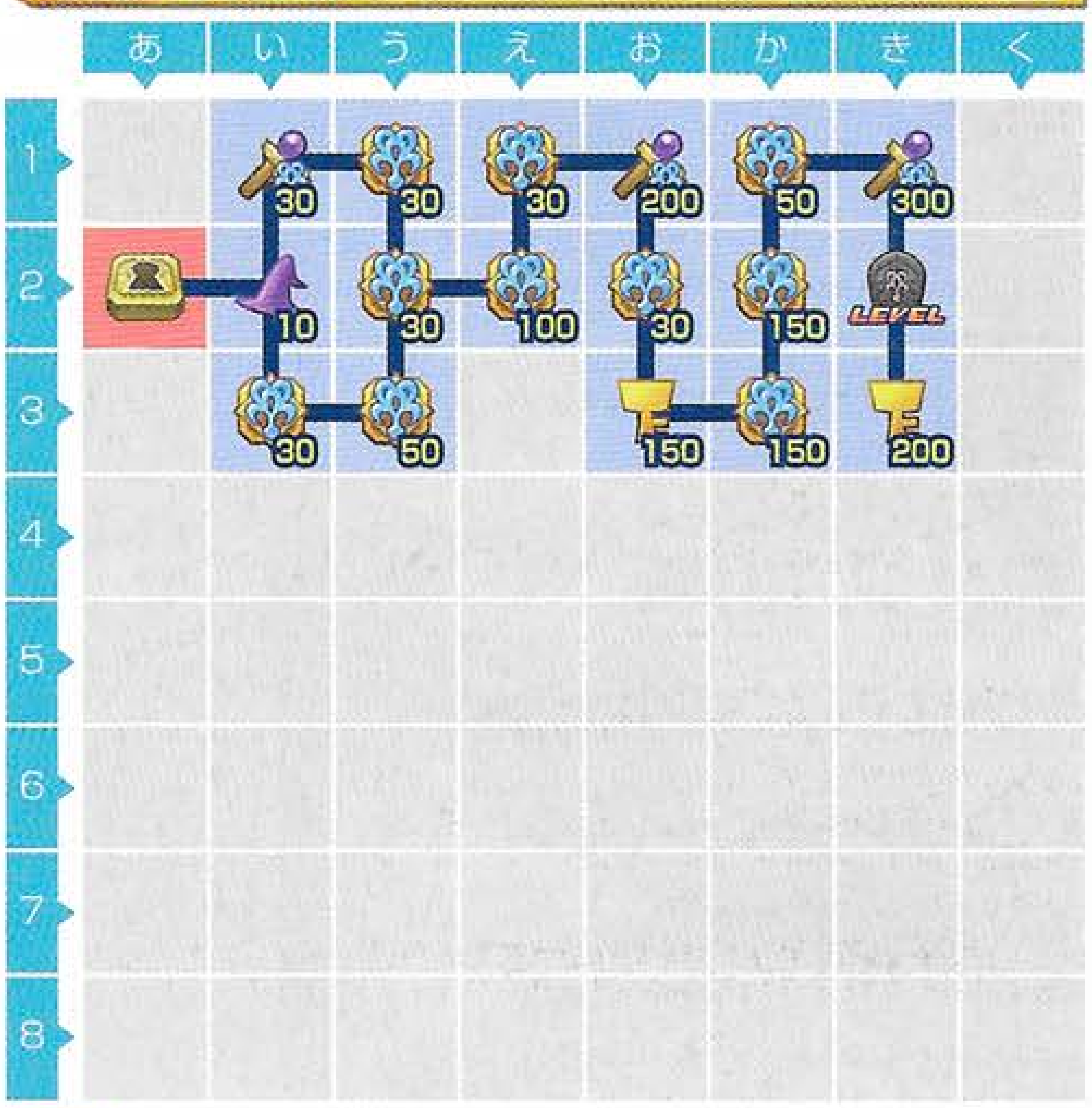
ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
C	暴走の夢想×1＋直向きな夢想×2	100%	——
B	加速する夢想×3＋暴走の夢想×2	100%	——

※特定のARカード(→P.227)を認識させたときにも仲間にできることがある

性格の名前と特徴

	名前	特徴
I	ツイスター	頻繁に身体をリング状にして転がる。怒ると技が強化される
II	ヒートアップ	炎の弾を飛ばす技のみを使う。怒ると技が強化される
III	クール	怒ることはなく、シッポや体当たりで攻撃する
IV	フルバースト	バトル中はつねに怒った状態になって技が強化される

アビリティリンク



リンク攻撃

ソラ リンクアタック
フレイムスロー(→P.340)

リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-2	ファイラ
お-3	サークルレイド
き-3	スロットブレード
アビリティ	
い-1	マジックアップ
う-1	ファイアアップ
え-1	サンダーアップ
お-1	マジックアップ
か-1	サンダーアップ
き-1	マジックアップ
う-2	ブリザドアップ
え-2	マジックヘイスト
お-2	スロウガード
か-2	マジックヘイスト
い-3	マジックヘイスト
う-3	マジックヘイスト
か-3	リロードブースト
ノルマ	
き-2	要：レベル20

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ツイスター	胴体&脚、シッポ	頭部
ヒートアップ	頭部、シッポ	胴体&脚
クール	頭部、胴体&脚	シッポ
フルバースト	胴体&脚	頭部、シッポ



INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ナルバード
ネクッポイ
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.302 ナイトメアのデータ▶P.360

ネコキャット

属性 ダーク　経験値倍率 1.09

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
38.1	9.2	9.8	6.7

消滅時に残すドリームピース：共鳴する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	共鳴する空想×3+悩める幻想×8	100%	──
D	躍動する幻想×6+共鳴する空想×3	100%	──
C	躍動する幻想×6+共鳴する夢想×1	100%	──
B	共鳴する空想×6+不思議な夢想×3	100%	──
B	共鳴する夢想×3+魅惑の夢想×1	40%	ワルフラワー
A	共鳴する空想×3+魅惑の夢想×1	60%	──
A	共鳴する夢想×1+魅惑の夢想×2	100%	──

性格の名前と特徴

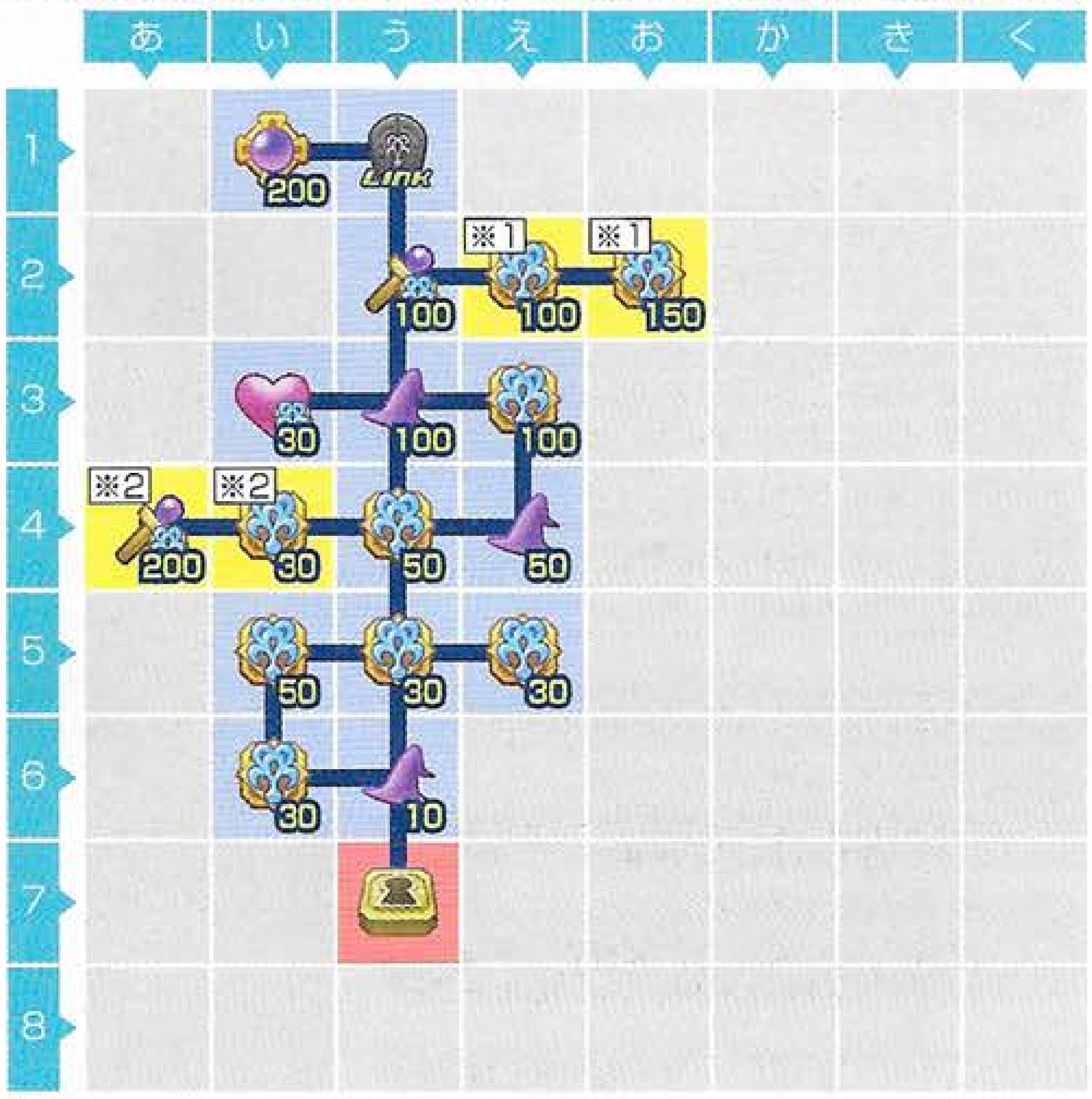
I タレント
音符の嵐や音の玉など多彩な攻撃手段を持ち、回復用の技も使う

II ダンサー
基本的にはスピンして攻撃するが、味方のHPの回復も行なう

III アイドル
遠距離では音の玉で攻撃し、近距離では音符の嵐を起こす

IV アーティスト
音符を飛ばす技だけを使い、攻撃や補助を行なう

アビリティリンク



※1……性格が「アーティスト」になると出現
※2……性格が「アイドル」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
リズミックパッド(→P.341)

リク リンクスタイル
ダークフィアース(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-3	スリプラ
え-4	タイムボム
う-6	サンダー
アビリティ	
い-1	サポートアップ
う-2	マジックアップ
え-2	サンダーアップ
お-2	マジックヘイスト
い-3	HPアップ

場所	内容
え-3	マジックヘイスト
あ-4	マジックアップ
い-4	コンフュガード
う-4	マジックヘイスト
い-5	サンダーアップ
う-5	サンダーアップ
え-5	スリプルガード
い-6	マジックヘイスト
ノルマ	
う-1	要：リンク攻撃×3回

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
タレント	胴体&シッポ、脚	頭部&胸部
ダンサー	頭部&胸部、胴体&シッポ	脚
アイドル	頭部&胸部、脚	胴体&シッポ
アーティスト	頭部&胸部	胴体&シッポ、脚



関連ページ 使う技▶P.303 ナイトメアのデータ▶——

バカンスシール

属性 ブリザド　経験値倍率 1.15

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
43.1	10.0	10.0	6.9

消滅時に残すドリームピース：先鋭なる夢想

※属性耐性や各種ステータス異常などへの耐性はアシカジャグラー(→P.366)と同じ



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ	基本確率	本来の種族
S	(特定のARカード(→P.227)を認識させることでしか仲間にできない)	—	—

性格の名前と特徴

I セイバー
ボールやダイスを投げる攻撃と体当たりをバランス良く使う

II シーベイザー
「セイバー」とくらべて、ボールやダイスを投げる攻撃が弱め

III パフォーマー
おもにボールを投げる。『バルーン』などで攻撃する場合も

IV ディーラー
ダイスを投げる攻撃がメイン。ボールは使わない

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ラッキーダイス(→P.342)

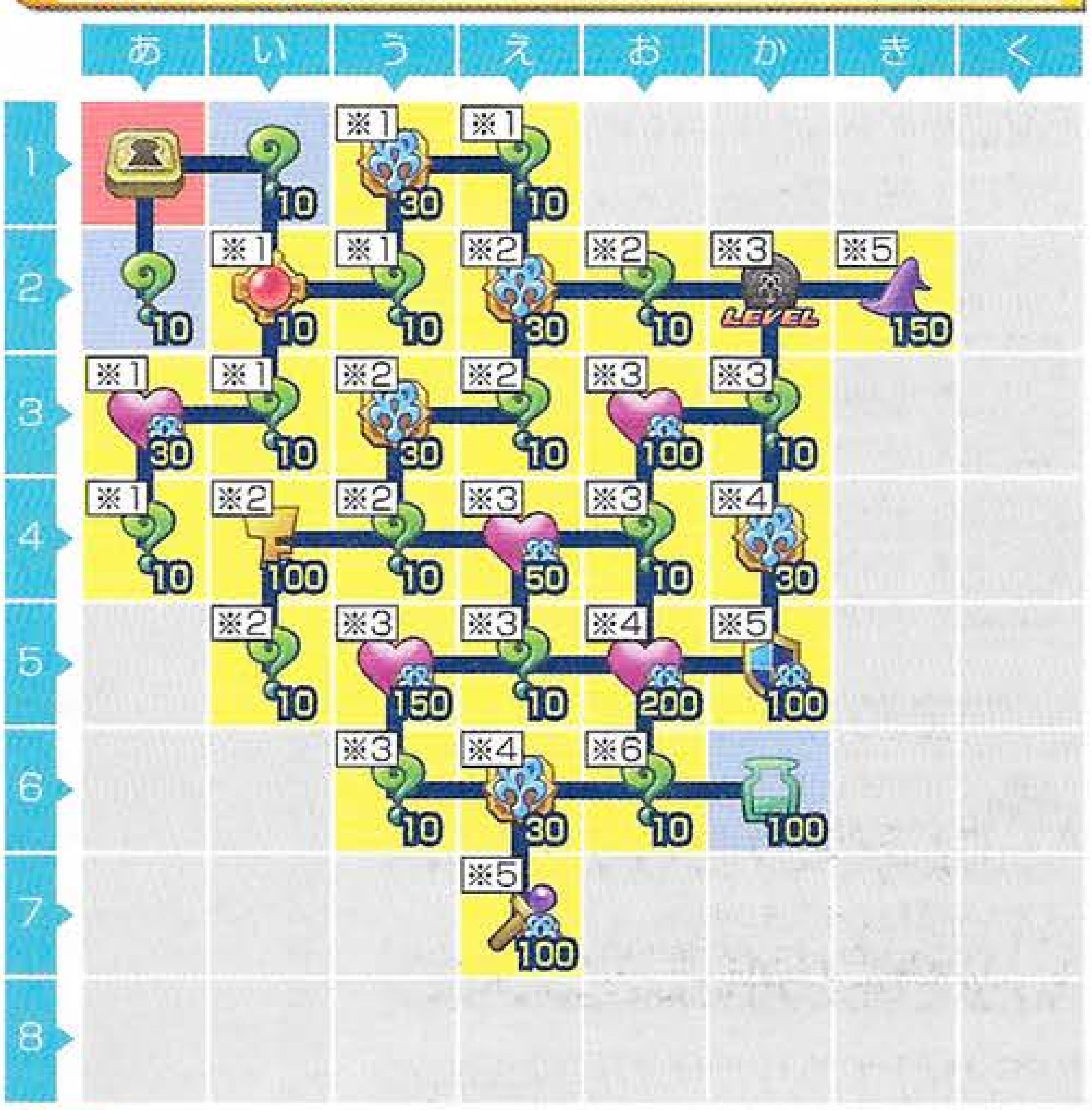
リク リンクスタイル
ウェーブサーファー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
セイバー	頭部	腹部&腕、背中
シーベイザー	腹部&腕	頭部、背中
パフォーマー	背中	頭部、腹部&腕
ディーラー	頭部、背中	腹部&腕



アビリティリンク



※1……い-1を解放すると出現　※2……え-1を解放すると出現
※3……う-4を解放すると出現　※4……う-6を解放すると出現
※5……あ-4を解放すると出現　※6……お-2を解放すると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
き-2	バルーンガ
い-4	シャドウブレイカー
か-6	ラストエリクサー
アビリティ	
う-1	コンフュガード
い-2	ラストリーヴ
え-2	ミニマムガード
あ-3	HPアップ
う-3	ポイズンガード
お-3	HPアップ
え-4	HPアップ
か-4	スロウガード
う-5	HPアップ
お-5	HPアップ
か-5	ガードアップ

場所	内容
え-6	バインドガード
え-7	マジックアップ
ノルマ	
か-2	要：レベル10
シークレット	
い-1	う-1、え-1、い-2、う-2、あ-3、い-3、あ-4が出現
え-1	え-2、お-2、う-3、え-3、い-4、う-4、い-5が出現
お-2	お-6が出現
あ-4	き-2、か-5、え-7が出現
う-4	か-2、お-3、か-3、え-4、お-4、う-5、え-5、う-6が出現
う-6	か-4、お-5、え-6が出現
(※7)	(何も起こらない)

※7……あ-2、う-2、い-3、え-3、か-3、お-4、い-5、え-5、お-6

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ネコキャット
バカンスシール
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.303 ナイトメアのデータ▶P.367

ハサミクワガタ

属性 物理　経験値倍率 1.10

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
38.1	9.5	10.0	8.0

消滅時に残すドリームピース：冷徹なる夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	加速する幻想×4+冷徹なる空想×3	100%	──
D	加速する幻想×4+冷徹なる夢想×3	100%	──
D	羽ばたける空想×3+冷徹なる空想×4	100%	──
D	直向きな空想×3+冷徹なる空想×3	40%	ツノカブト
B	猛る夢想×2+直向きな空想×6	60%	──
A	大いなる夢想×1+冷徹なる夢想×3	100%	──

性格の名前と特徴

I アサルト
あまり動かず、コンフュ状態などを発生させる弾を放つ

II グレネード
まっすぐ飛ぶ弾や山なりに飛ぶ弾を発射する

III ランチャー
炎や氷などの魔法弾を降らせることが多い

IV バックアップ
ワナを仕掛ける弾などのほかに、味方のHPを回復する弾を撃つ

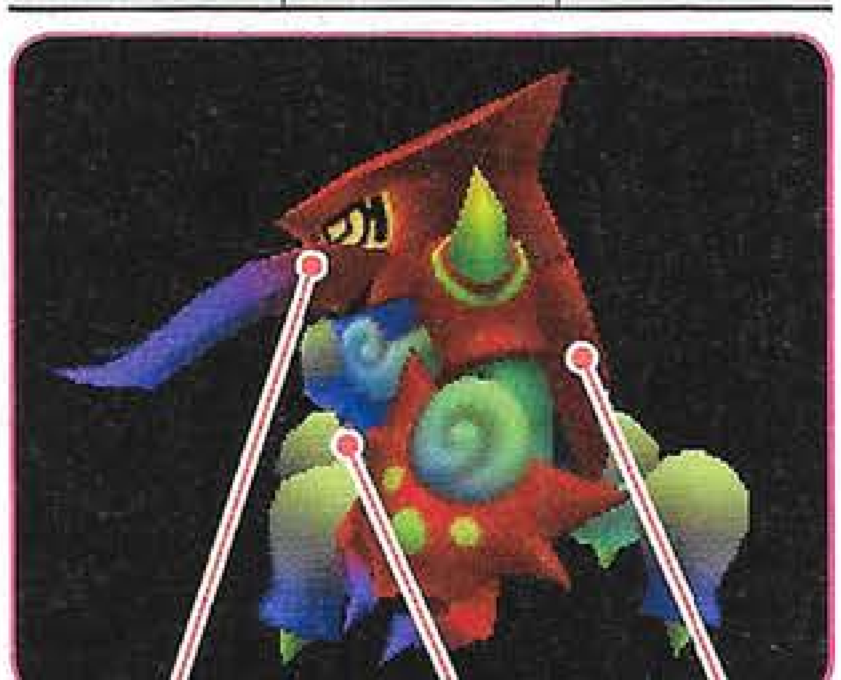
リンク攻撃

ソラ リンクアタック
トラップショット(→P.341)

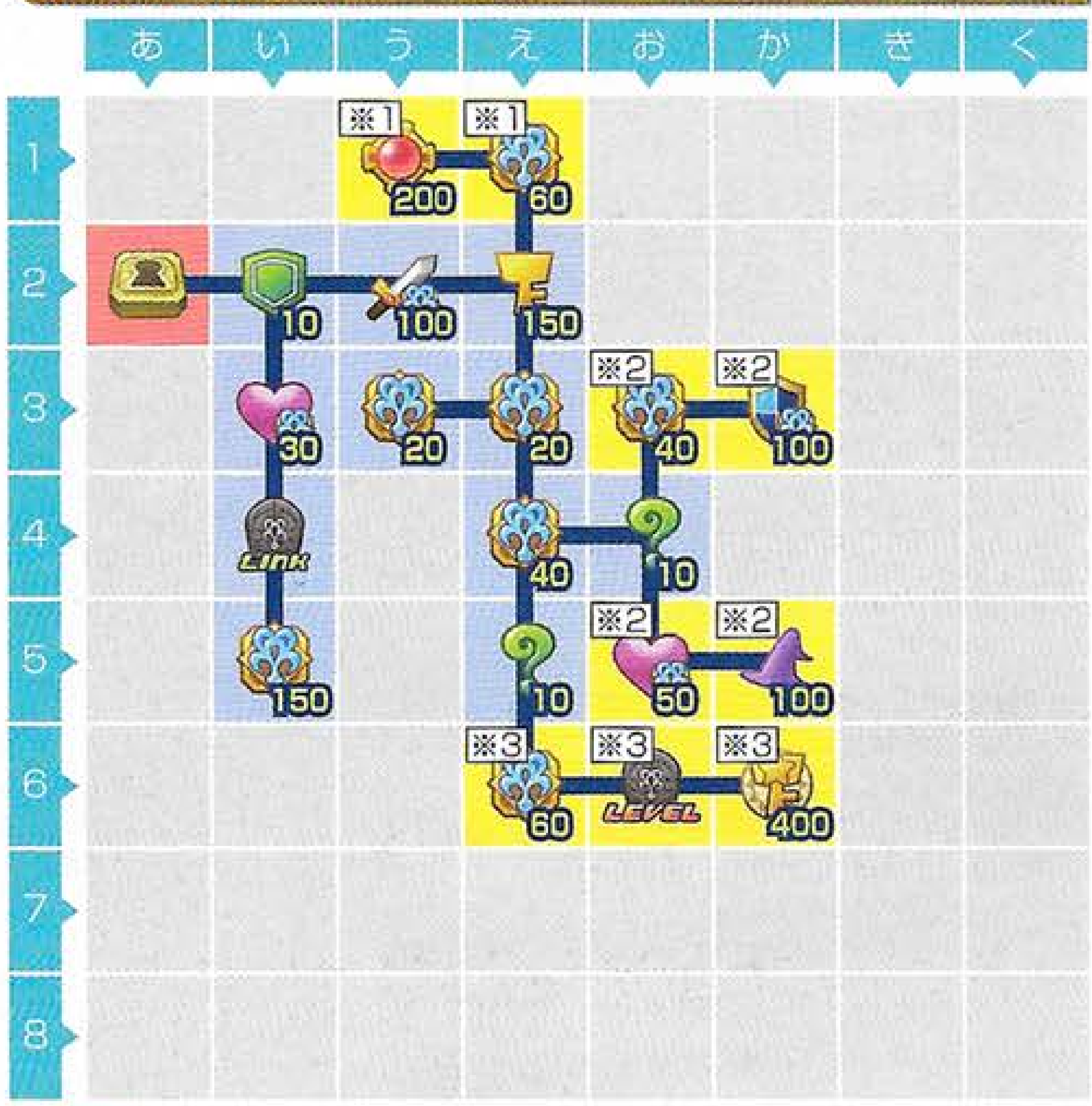
リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
アサルト	背中	頭部&ハサミ、腹部&腕&脚
グレネード	腹部&腕&脚	頭部&ハサミ、背中
ランチャー	頭部&ハサミ	腹部&腕&脚、背中
バックアップ	腹部&腕&脚、背中	頭部&ハサミ



アビリティリンク



※1……性格が「アサルト」になると出現
※2……お-4を解放すると出現
※3……え-5を解放すると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-2	リンクガード
え-2	マグネクラッシュ
か-5	ブリザラ
か-6	ザンテツケン
アビリティ	
う-1	コンボプラス
え-1	ダークガード
う-2	アタックアップ
い-3	HPアップ
う-3	ホーリーガード
え-3	ダークガード
お-3	ホーリーガード
か-3	ガードアップ
え-4	ダークガード
い-5	ディフェンダー
お-5	HPアップ
え-6	ホーリーガード
ノルマ	
い-4	要：リンク攻撃×2回
お-6	要：レベル25
シークレット	
お-4	お-3、か-3、お-5、か-5が出現
え-5	え-6、お-6、か-6が出現

関連ページ 使う技▶P.303 ナイトメアのデータ▶P.359

ハナダワンニャン

属性 ホーリー　経験値倍率 1.16

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
39.2	9.7	11.7	7.2

消滅時に残すドリームピース：温柔なる夢想



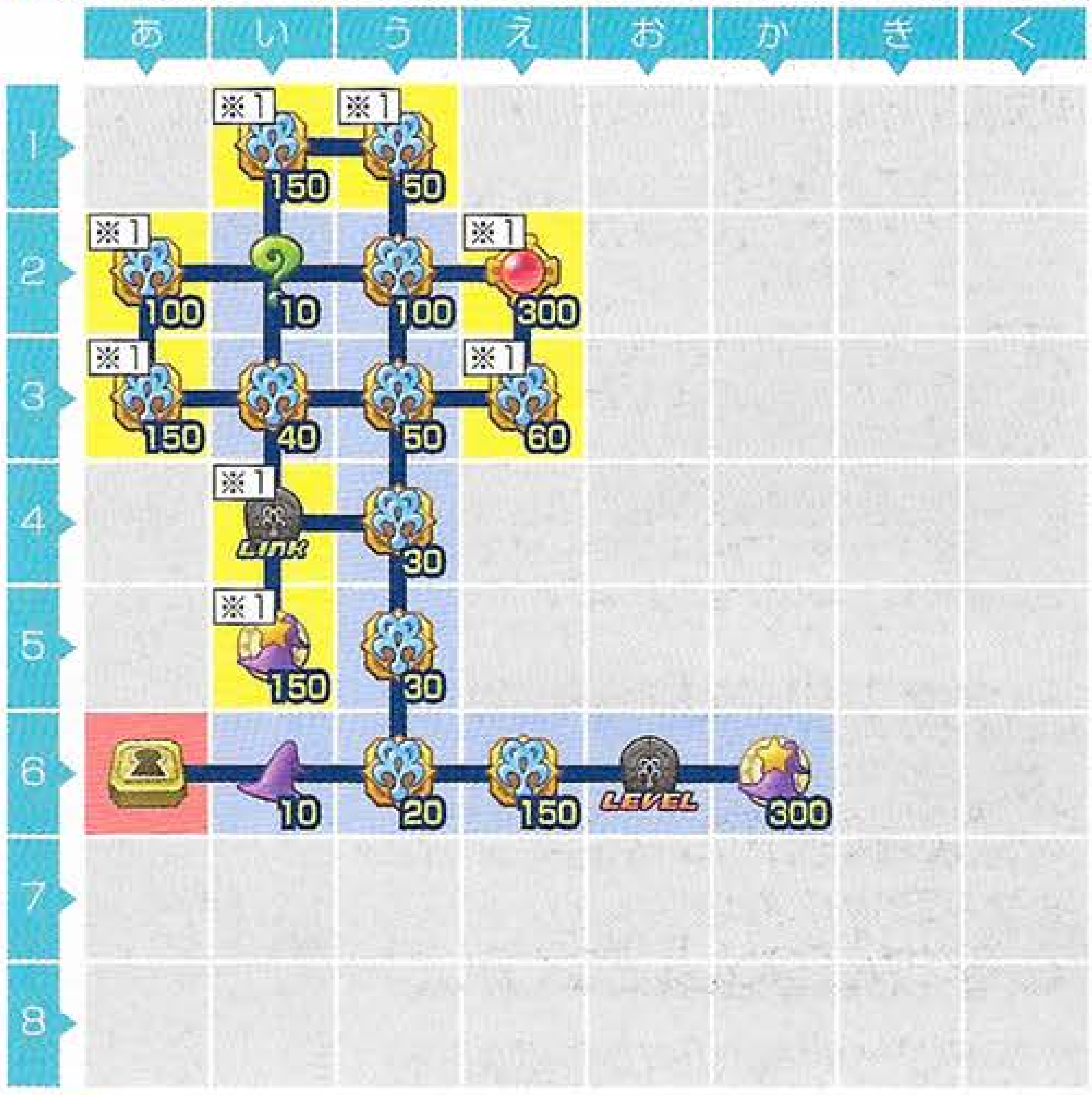
ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
C	加速する夢想×2+温柔なる夢想×3	100%	──
B	温柔なる夢想×2+輝ける夢想×1	100%	──
A	温柔なる夢想×3+暴走の夢想×2	10%	ワンダニャン

性格の名前と特徴

- **Ⅰ ブチ**：ツノによる攻撃や体当たりを積極的に仕掛ける
- **Ⅱ ミケ**：跳ねまわって攻撃しつつ、『ヘイスト』や『コンボアシスト』を使う
- **Ⅲ クロ**：豊富な種類のマジックコマンドを使って攻撃や補助を行なう
- **Ⅳ シロ**：ふだんはツノで攻撃するが、味方のHPの回復もこなす

アビリティリンク



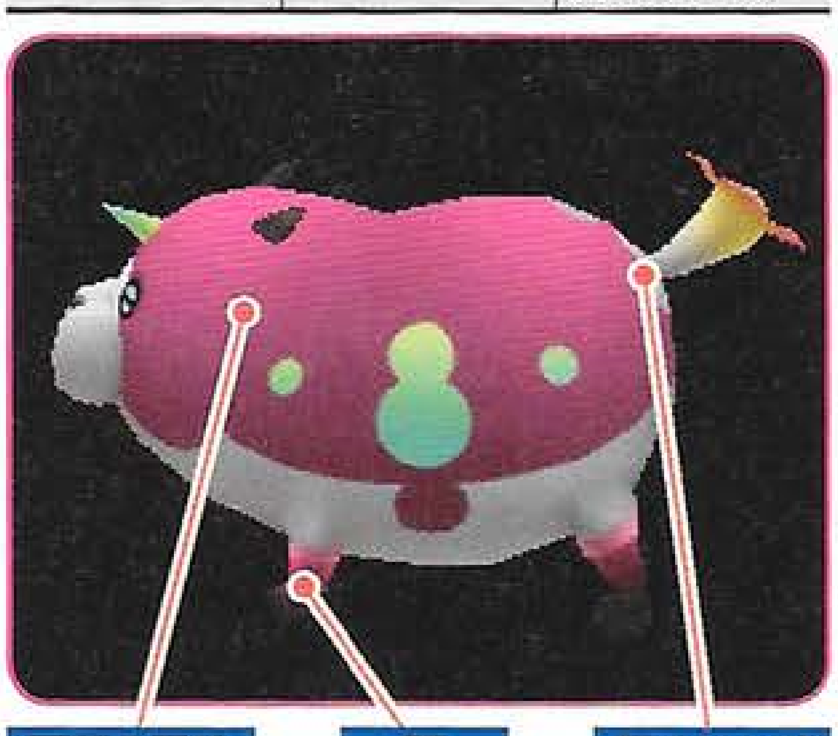
※1……い-2を解放すると出現

リンク攻撃

- ソラ リンクアタック：ワンダージャンプ(→P.340)
- リク リンクスタイル：ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ブチ	脚、尻&シッポ	頭部&胴体
ミケ	頭部&胴体、尻&シッポ	脚
クロ	頭部&胴体、脚	尻&シッポ
シロ	頭部&胴体	脚、尻&シッポ



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-5	スパークガ
い-6	スパークラ
か-6	ホーリー
アビリティ	
い-1	マジックヘイスト
う-1	アタックヘイスト
あ-2	アタックヘイスト
う-2	マジックヘイスト
え-2	コンボリーヴ
あ-3	アタックヘイスト
い-3	ホーリーガード
う-3	マジックヘイスト
え-3	ホーリーガード
う-4	マジックヘイスト
う-5	アタックヘイスト
う-6	ホーリーガード
え-6	リロードブースト
ノルマ	
い-4	要：リンク攻撃×3回
お-6	要：レベル25
シークレット	
い-2	い-1、う-1、あ-2、え-2、あ-3、え-3、い-4、い-5が出現

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ハサミクワガタ
ハナダワンニャン
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.303 ナイトメアのデータ▶P.369



ハラグチアヒル

属性 ブリザド　経験値倍率 0.92

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
34.9	7.9	9.8	6.6

消滅時に残すドリームピース：共鳴する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	共鳴する空想×3＋情熱の空想×3	100%	──
B	共鳴する夢想×2＋情熱の空想×5	100%	──
A	共鳴する夢想×2＋先鋭なる夢想×1	100%	──

性格の名前と特徴

I ハッスル
クラッカーや拡声器などの小道具による攻撃をおもに行なう

II サプライズ
小道具による攻撃やかみつきのほか、補助用の技もくり出す

III サポーター
小道具をいっさい利用せず、おもに補助用のマジックコマンドを使う

IV プレゼンター
クラッカーや拡声器などの小道具による攻撃のみを行なう

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
リズミックテイル(→P.342)

リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ハッスル	腹部&羽、背中	頭部
サプライズ	頭部、背中	腹部&羽
サポーター	頭部、腹部&羽	背中
プレゼンター	腹部&羽	頭部、背中



アビリティリンク



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ドリームキャンディ
え-1	メガポーション
い-3	モーニングアラーム
お-4	エリクサー
アビリティ	
か-1	ドロー
く-1	マジックアップ
く-3	アイテムアップ
い-5	HPアップ
か-5	アイテムアップ
く-5	マジックヘイスト
お-6	ダメージアスピル
き-6	サポートアップ
い-7	マジックヘイスト
か-7	アイテムアップ
う-8	マジックアップ
お-8	ブリザドガード
ノルマ	
う-1	要：ペイントガン・赤
お-1	要：バルーン(アイテム)
き-1	要：ペイントガン・緑×10個
い-2	要：ガードクッキー
く-2	要：ペイントガン・紫×10個
い-4	要：ウォーターバレル
く-4	要：ペイントガン・黄×10個
お-5	要：トレジャーゴーグル×2個
き-5	要：ペイントガン・黒×10個
い-6	要：レジストチョコ2
か-6	要：スペシャルケーキ×2個
く-6	要：ペイントガン・白×10個
い-8	要：コンペイトウ
え-8	要：マジックアイス2
か-8	要：コンペイトウ3

関連ページ 使う技▶P.304 ナイトメアのデータ▶P.358

ハリライオン

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
37.0	9.7	8.1	7.6

属性 物理　経験値倍率 0.99

消滅時に残すドリームピース：躍動する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ（赤い文字はレシピのもの）	基本確率	本来の種族
E	躍動する幻想×2＋猛る幻想×3	100%	──
D	躍動する空想×3＋猛る幻想×4	100%	──
B	猛る幻想×5＋情熱の幻想×4	40%	タマシープ
A	魅惑の夢想×1＋猛る幻想×3	100%	──
S	暴走の夢想×1＋猛る幻想×4	80%	──

性格の名前と特徴

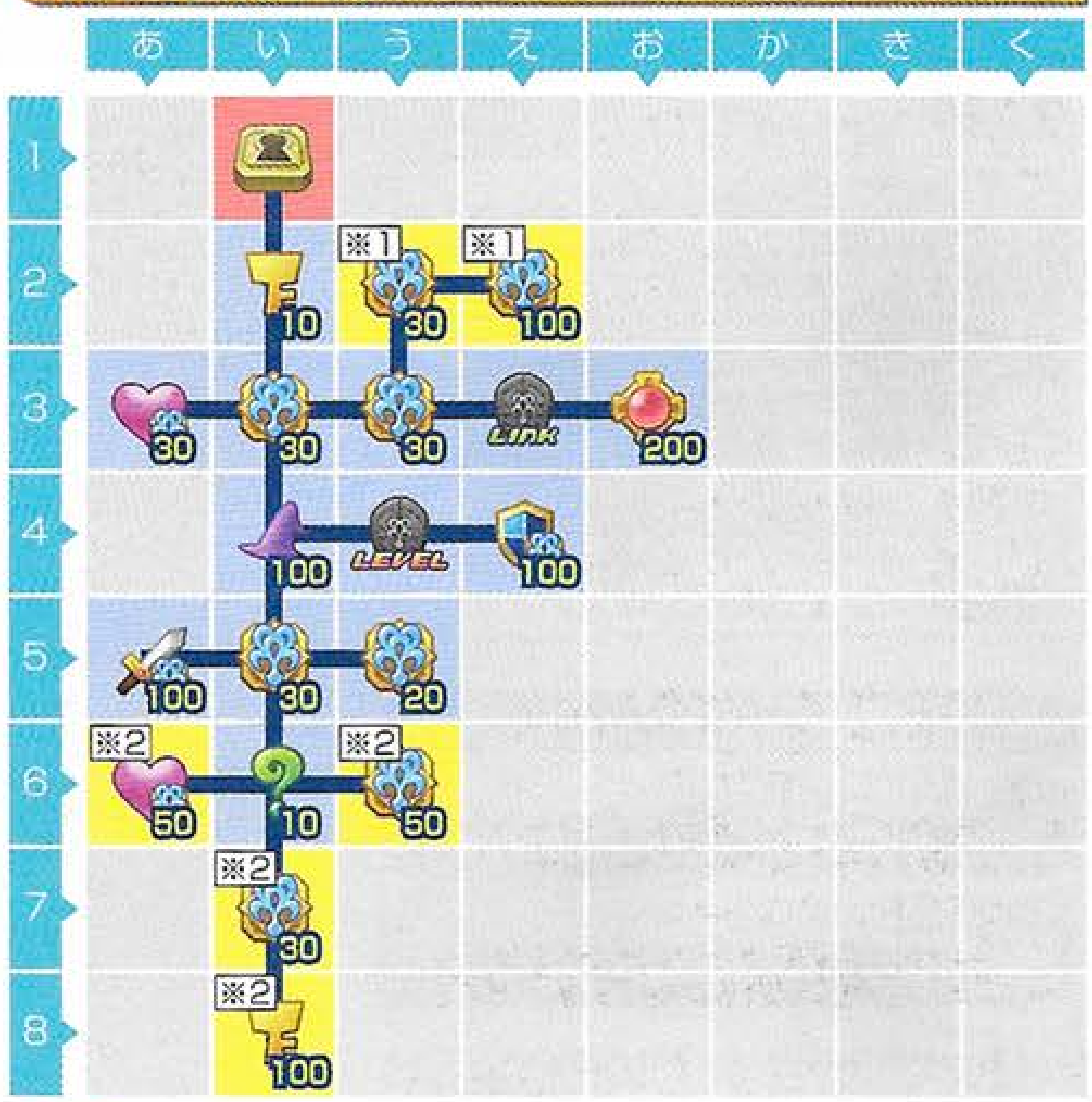
I ボルケーノ
怒った状態になりやすい。怒っているときは、かみついて攻撃する

II スクラッパー
怒っていないときは回転攻撃をくり返す。怒ったときはボルケーノと同じ

III インテリ
引っかいたり針で刺したりするが、怒った状態にはならない

IV バウンシー
ジャンプ後、引っかくか針で攻撃する。怒ったときはボルケーノと同じ

アビリティリンク



※1……性格が「インテリ」になると出現
※2……い-6を解放すると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ハンマースロー（→P.340）

リク リンクスタイル
ライトハンマー（→P.344）

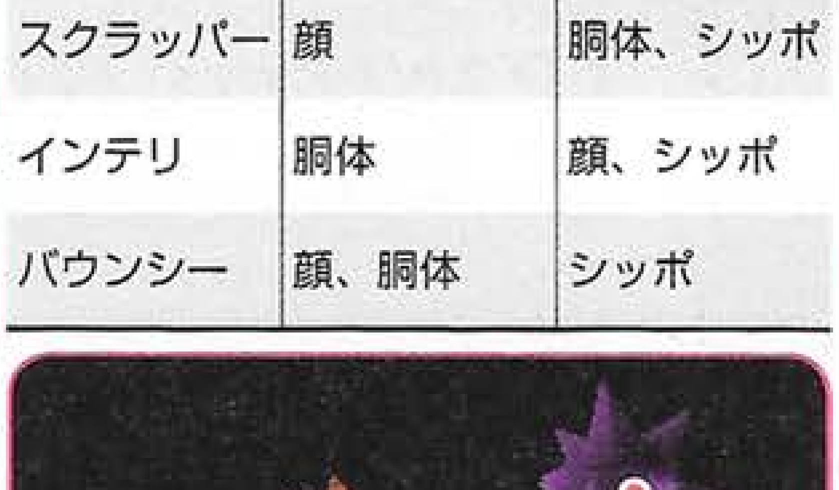
アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-2	ストライクレイド
い-4	タイムボム
い-8	サークルレイド
アビリティ	
う-2	ストップガード
え-2	アタックヘイスト
あ-3	HPアップ
い-3	アイテムアップ
う-3	スリプルガード
お-3	コンボプラス
え-4	ガードアップ

場所	内容
あ-5	アタックアップ
い-5	アタックヘイスト
う-5	ファイアガード
あ-6	HPアップ
う-6	アタックヘイスト
い-7	ポイズンガード
ノルマ	
え-3	要：リンク攻撃×5回
う-4	要：レベル10
シークレット	
い-6	あ-6、う-6、い-7、い-8が出現

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ボルケーノ	シッポ	顔、胴体
スクラッパー	顔	胴体、シッポ
インテリ	胴体	顔、シッポ
バウンシー	顔、胴体	シッポ



INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ハラグチアヒル
ハリライオン
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.304 ナイトメアのデータ▶P.370

ハンサムペガサス

属性 ホーリー 経験値倍率 1.14

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
45.7	10.5	10.0	7.1

消滅時に残すドリームピース：羽ばたける夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	羽ばたける空想×3+共鳴する空想×4	100%	──
D	加速する幻想×8+羽ばたける空想×4	100%	──
C	加速する空想×4+羽ばたける空想×6	100%	──
C	羽ばたける夢想×2+共鳴する空想×4	100%	──
B	加速する夢想×2+羽ばたける空想×3	40%	イダテンキリン
A	加速する空想×4+羽ばたける空想×12	40%	エレキユニコーン
A	羽ばたける夢想×4+輝ける夢想×1	80%	──

性格の名前と特徴

	名前	特徴
I	サイクロン	基本的には、風をまとって強化してから技をくり出す
II	タイフーン	風をまとってから攻撃することが多いが、補助用の技も使う
III	ハリケーン	操作キャラクターを補助するか、風をまとったのち体当たりを仕掛ける
IV	ストーム	最大限までまとう前でも風を放つ

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
サラブレッドライド(→P.341)

リク リンクスタイル
サンダーストーム(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
サイクロン	前脚&羽&胴体	頭部、うしろ脚&シッポ
タイフーン	頭部	前脚&羽&胴体、うしろ脚&シッポ
ハリケーン	うしろ脚&シッポ	頭部、前脚&羽&胴体
ストーム	前脚&羽&胴体、うしろ脚&シッポ	頭部



アビリティリンク



※1……性格が「ストーム」になると出現
※2……性格が「ハリケーン」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-3	レインボウウインド
お-3	スパークラ
く-3	スパークガ
アビリティ	
え-1	ホーリーガード
お-1	HPアップ
う-2	ホーリーガード
え-2	マジックヘイスト
う-3	ホーリーガード
え-3	マジックヘイスト
か-3	マジックヘイスト
い-4	ガードアップ
う-4	ホーリーガード
え-4	HPアップ
え-5	ホーリーガード
お-5	マジックヘイスト
い-6	エアコンボプラス
ノルマ	
き-3	要：レベル30
い-5	要：リンク攻撃×3回

フルーツキャット

属性 ダーク　経験値倍率 1.30

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
41.9	9.7	10.3	6.7

消滅時に残すドリームピース：魅惑の夢想

※属性耐性や各種ステータス異常などへの耐性はネコキャット(→P.360)と同じ



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ	基本確率	本来の種族
S	(特定のARカード(→P.227)を認識させることでしか仲間にできない)	—	—

性格の名前と特徴

- **I ミックス**：音符を飛ばす技をおもに使う。味方のHPを回復することもある
- **II ハッピー**：回転して攻撃したり、HPを回復するダンスを踊ったりする
- **III ラプチャー**：魔法の音の玉を飛ばすか、音符の嵐を起こす
- **IV ラブリー**：音符を飛ばす技のみを使う

リンク攻撃

- ソラ リンクアタック：リズミックパッド(→P.341)
- リク リンクスタイル：ダークフィアース(→P.344)

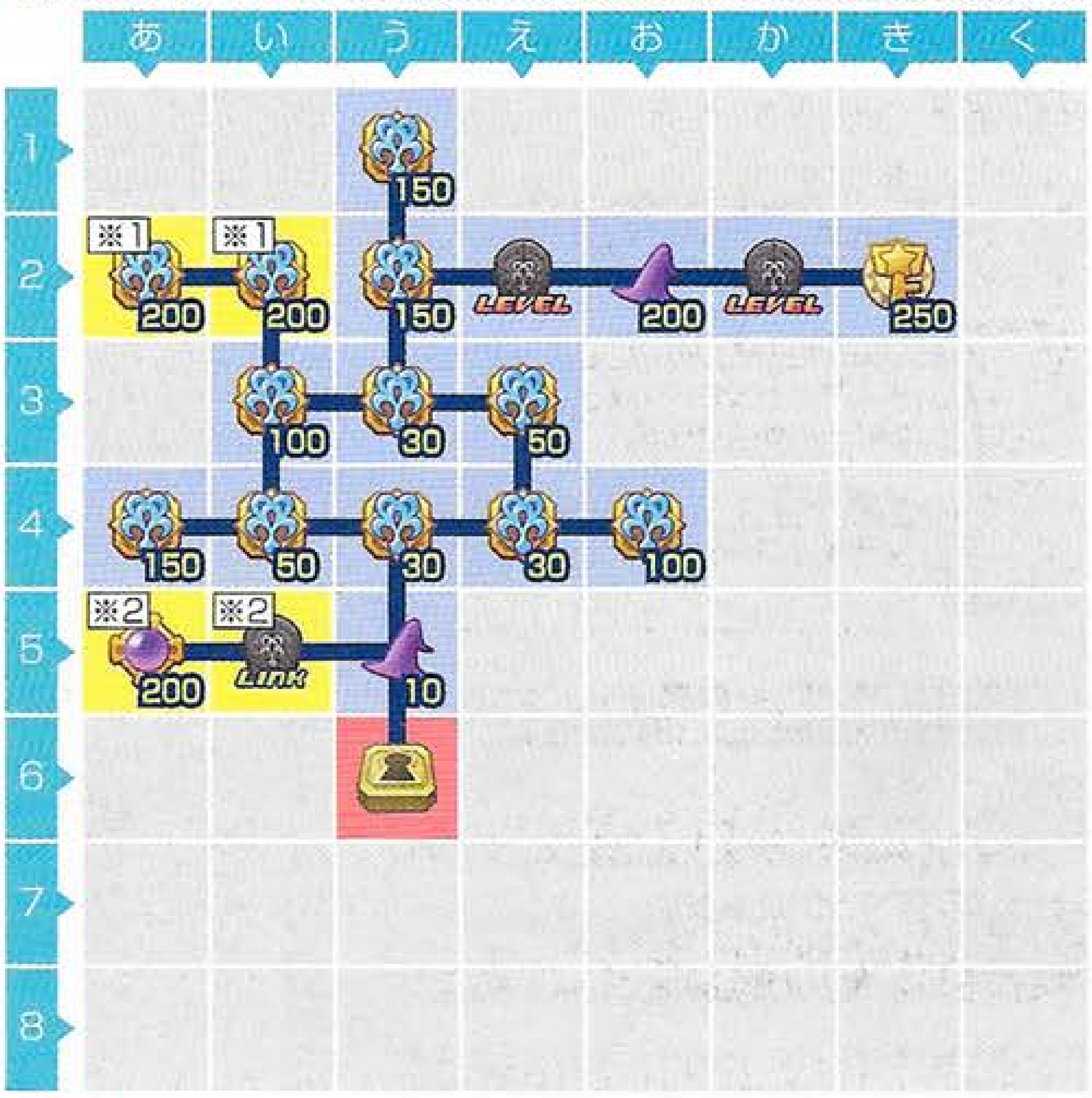
触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
ミックス	頭部&胸部	胴体&シッポ、脚
ハッピー	脚	頭部&胸部、胴体&シッポ
ラプチャー	胴体&シッポ	頭部&胸部、脚
ラブリー	頭部&胸部、胴体&シッポ	脚



頭部&胸部　脚　胴体&シッポ

アビリティリンク



※1……性格が「ハッピー」になると出現
※2……性格が「ラブリー」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
お-2	トリプルプラズマ
き-2	ホーリーライズ
う-5	サンダラ
アビリティ	
う-1	リロードブースト
あ-2	マジックヘイスト
い-2	アタックヘイスト
う-2	マジックヘイスト
い-3	アタックヘイスト
う-3	サンダーアップ
え-3	マジックヘイスト
あ-4	アタックヘイスト
い-4	アタックヘイスト
う-4	アタックヘイスト
え-4	マジックヘイスト
お-4	マジックヘイスト
あ-5	サポートアップ
ノルマ	
え-2	要：レベル10
か-2	要：レベル20
い-5	要：リンク攻撃×1回

Chapter 3 スピリット SPIRIT
INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ハンサムペガサス
フルーツキャット
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.304 ナイトメアのデータ▶P.358

ヘビトカゲ

属性 ファイア　経験値倍率 0.86

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
34.9	9.5	8.4	6.2

消滅時に残すドリームピース：情熱の夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	猛る幻想×3+直向きな幻想×2	100%	―
D	加速する幻想×2+猛る幻想×4	100%	―
C	躍動する夢想×1+猛る幻想×6	100%	―
C	猛る空想×3+直向きな幻想×3	100%	―
B	猛る幻想×5+悩める夢想×2	70%	―
A	魅惑の夢想×1+猛る空想×3	100%	―

性格の名前と特徴

I ローリング
転がって突進したり炎の弾を飛ばしたりする。怒ると技が強化される

II サラマンダー
炎の弾による攻撃のみを行なう。怒ると技が強化される

III サーペント
怒ることはなく、シッポや体当たりで攻撃する

IV ヒュドラ
バトル中は、ずっと怒った状態になって技が強化される

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
フレイムスロー(→P.340)

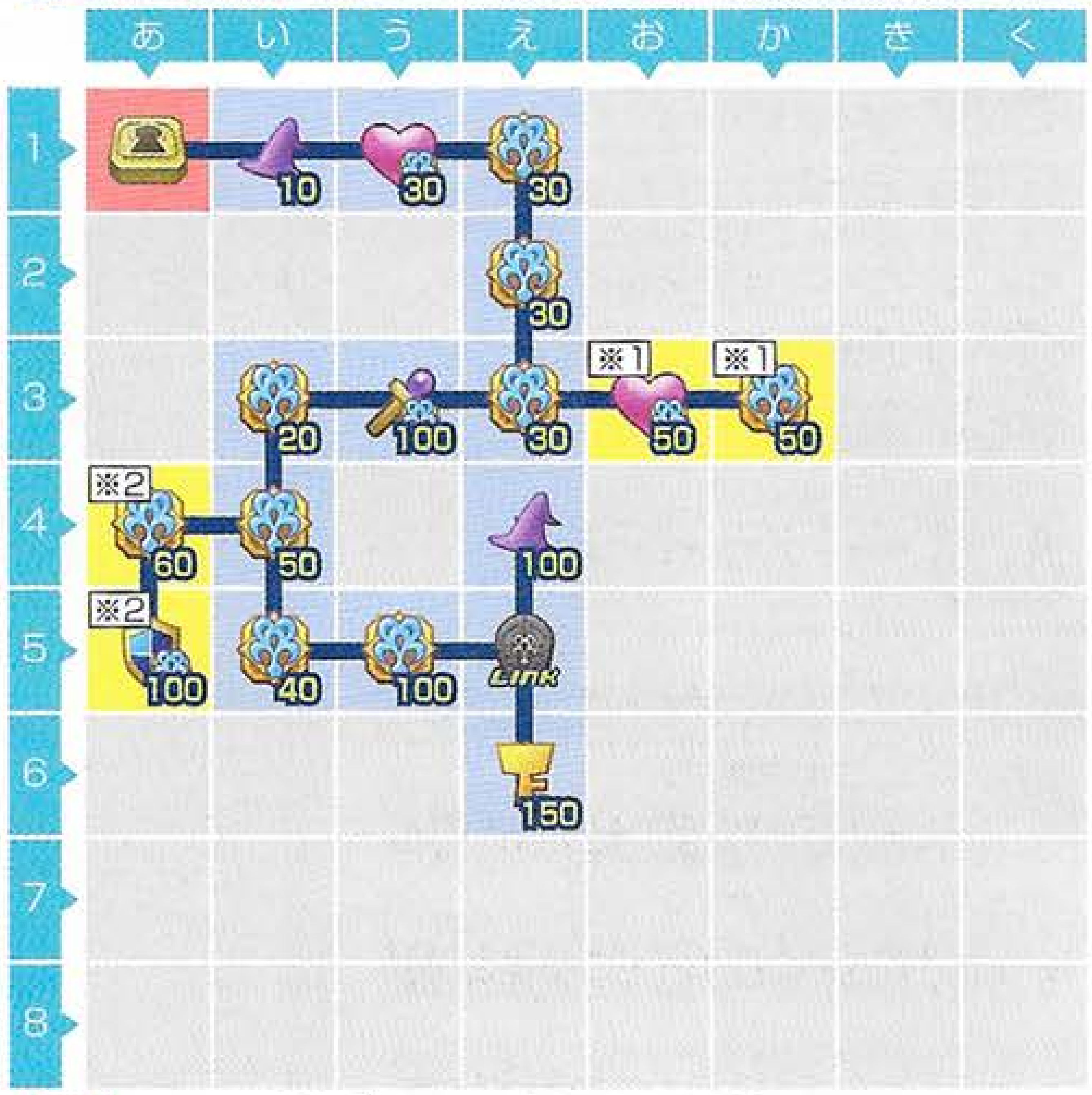
リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ローリング	頭部	頭部、胴体&脚
サラマンダー	胴体&脚	頭部、シッポ
サーペント	シッポ	胴体&脚、シッポ
ヒュドラ	頭部、シッポ	胴体&脚



アビリティリンク



※1……性格が「サラマンダー」になると出現
※2……性格が「ローリング」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ファイア
え-4	ファイラ
え-6	ファイアウインド
アビリティ	
う-1	HPアップ
え-1	ファイアアップ
え-2	スロウガード
い-3	ファイアガード
う-3	マジックアップ
え-3	マジックヘイスト
お-3	HPアップ
か-3	マジックヘイスト
あ-4	ファイアガード
い-4	ファイアアップ
あ-5	ガードアップ
い-5	ファイアガード
う-5	ファイアアップ
ノルマ	
え-5	要:リンク攻撃×3回

関連ページ 使う技▶P.305 ナイトメアのデータ▶P.369

ボウクンレックス

属性 ファイア 経験値倍率 1.20

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
51.1	11.7	9.0	7.2

消滅時に残すドリームピース：凶暴な夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
D	大いなる夢想×1+猛る夢想×3	100%	—
B	暴走の夢想×3+凶暴な夢想×2	100%	—
A	先鋭なる夢想×3+暴走の夢想×4	60%	—

性格の名前と特徴

I タイラント
シッポ、炎、衝撃波などを使いわけ、どの距離からでも攻撃を行なう

II ローディー
近距離用の技が多く、遠くにいる敵にはあまり攻撃を行なわない

III バレット
炎は吐かず、シッポ、かみつき、衝撃波だけで攻撃する

IV フレイムタン
ファイア属性の技のみを使う

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
フレイムライド(→P.342)

リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
タイラント	頭部&胴体、シッポ	うしろ脚
ローディー	うしろ脚、シッポ	頭部&胴体
バレット	頭部&胴体、うしろ脚	シッポ
フレイムタン	頭部&胴体	うしろ脚、シッポ



アビリティリンク



※1……性格が「タイラント」になると出現
※2……性格が「フレイムタン」になると出現
※3……か-3を解放すると出現
※4……き-4を解放すると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ラピッドディセント
お-3	ファイガバースト
か-4	メテオバースト
き-6	メガフレア
アビリティ	
う-1	ファイアガード
え-1	HPアップ
お-1	アタックアップ
か-1	ファイアガード
き-1	HPアップ
く-1	ファイアアップ
い-2	HPアップ

場所	内容
き-2	コンボリーヴ
い-3	アタックアップ
う-3	ファイアアップ
え-4	ファイアアップ
え-5	アタックアップ
ノルマ	
か-2	要：リンク攻撃×5回
え-3	要：レベル25
き-5	要：レベル30
シークレット	
か-3	か-4、き-4が出現
き-4	き-5、き-6が出現

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ヘビトカゲ
ボウクンレックス
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.305 ナイトメアのデータ▶P.367

ホネフィッシュ

属性 ダーク　経験値倍率 0.88

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
32.7	8.7	8.4	7.5

消滅時に残すドリームピース：不思議な夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	躍動する幻想×6+不思議な空想×3	100%	—
C	躍動する空想×5+不思議な空想×3	100%	—
C	直向きな幻想×4+不思議な空想×4	40%	ギョライギョ
A	先鋭なる夢想×1+不思議な空想×3	100%	—
A	暴走の夢想×2+直向きな夢想×2	80%	—

性格の名前と特徴

I アタッカー
遠くの敵は水流で、近くの敵は体当たりで攻撃する

II アンカー
地面にもぐってから尾ビレで敵をたたく

III ヒットマン
水流をレーザーのように噴出する技を多用する

IV キラーヘッド
地面にもぐるか構えてから、体当たりをくり出す

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ウォータブラスター(→P.340)

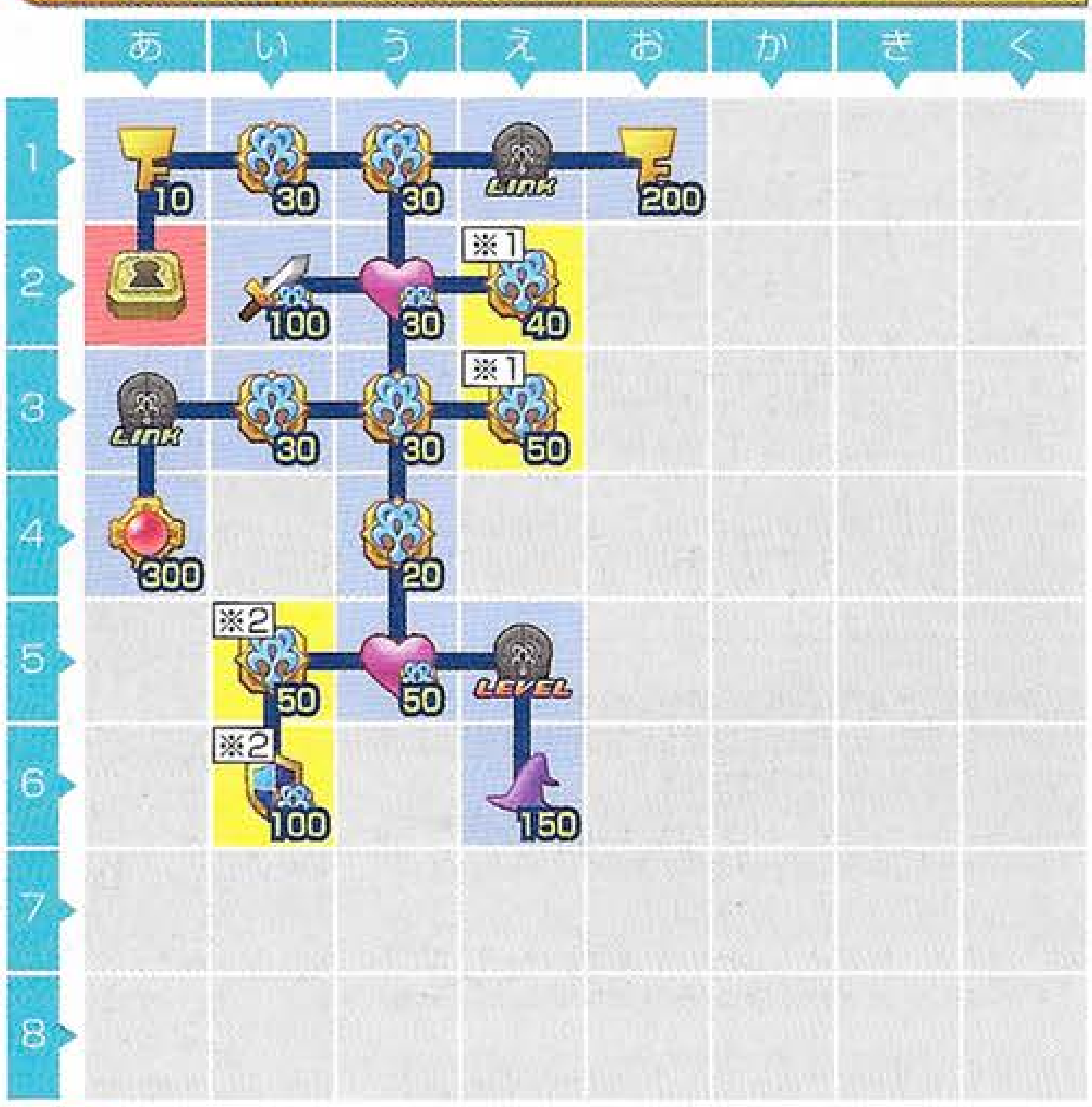
リク リンクスタイル
ダークフィアース(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
アタッカー	胴体	頭部、尾ビレ
アンカー	尾ビレ	頭部、胴体
ヒットマン	頭部	胴体、尾ビレ
キラーヘッド	頭部、尾ビレ	胴体



アビリティリンク



※1……性格が「アンカー」になると出現
※2……性格が「ヒットマン」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
あ-1	ポイズンダイヴ
お-1	ダークブレイク
え-6	ゼログラビガ
アビリティ	
い-1	マジックヘイスト
う-1	ポイズンガード
い-2	アタックアップ
う-2	HPアップ
え-2	ダークガード
い-3	ウォータアップ
う-3	アタックヘイスト
え-3	ウォータアップ
あ-4	リーフベール
う-4	ダークガード
い-5	アタックヘイスト
う-5	HPアップ
い-6	ガードアップ
ノルマ	
え-1	要：リンク攻撃×2回
あ-3	要：リンク攻撃×2回
え-5	要：レベル25

関連ページ 使う技▶P.305 ナイトメアのデータ▶P.372

ボンツビワイルド

属性 ブリザド　経験値倍率 1.25

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
50.0	12.0	9.0	8.3

消滅時に残すドリームピース：凶暴な夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	暴走の夢想×2＋直向きな夢想×2	20%	ホネフィッシュ
D	暴走の夢想×2＋輝ける夢想×1	100%	―
B	先鋭なる夢想×3＋暴走の夢想×4	40%	ボウクンレックス

性格の名前と特徴

- **I ざんぎゃく**：技をバランス良く使う。頭部と胴体を別々に行動させることがある
- **II どうもう**：頭部と胴体を切り離すことはなく、おもに近距離用の技を使う
- **III やばん**：頭部と胴体が別行動でないときは、シッポ、かみつき、衝撃波で攻撃する
- **IV むじひ**：基本的には、氷の息やツララを吐くことをくり返す

リンク攻撃

ソラ リンクアタック：アイスライド(→P.342)

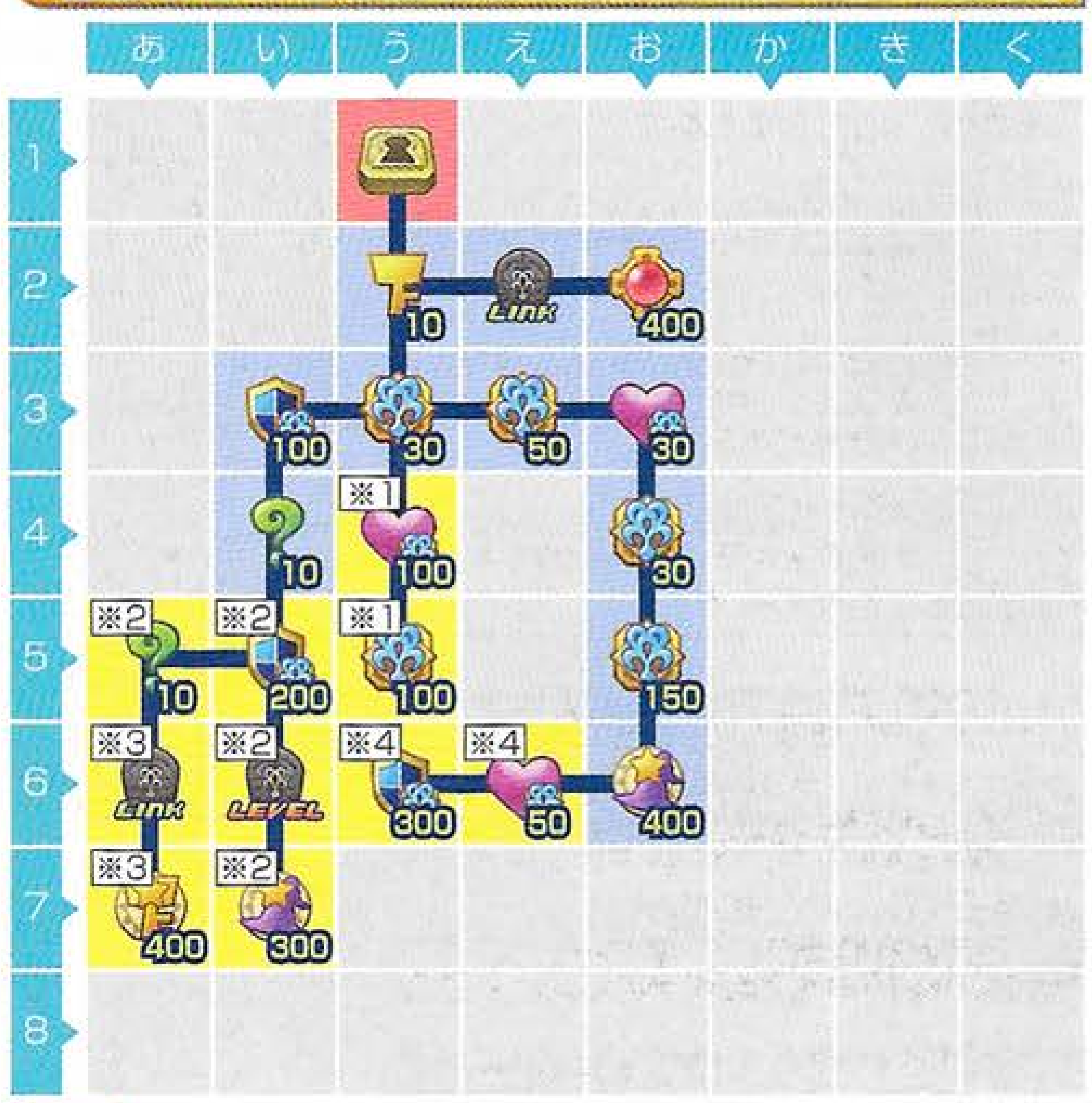
リク リンクスタイル：ダークフィアース(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ざんぎゃく	シッポ	頭部&胴体、うしろ脚
どうもう	頭部&胴体	うしろ脚、シッポ
やばん	うしろ脚	頭部&胴体、シッポ
むじひ	頭部&胴体、うしろ脚	シッポ



アビリティリンク



※1……性格が「やばん」になると出現
※2……い-4を解放すると出現
※3……あ-5を解放すると出現
※4……性格が「むじひ」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	リミットストーム
お-6	フリーズ
あ-7	ラストアルカナム
い-7	アイスバラージュ
アビリティ	
お-2	EXPウォーク
い-3	ガードアップ
う-3	ブリザドアップ
え-3	ブリザドアップ
お-3	HPアップ
う-4	HPアップ
お-4	ポイズンガード

場所	内容
い-5	ガードアップ
う-5	ブリザドアップ
お-5	リロードブースト
う-6	ガードアップ
え-6	HPアップ
ノルマ	
え-2	要：リンク攻撃×5回
あ-6	要：リンク攻撃×3回
い-6	要：レベル30
シークレット	
い-4	あ-5、い-5、い-6、い-7が出現
あ-5	あ-6、あ-7が出現

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ホネフィッシュ
ボンツビワイルド
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.305 ナイトメアのデータ▶P.371

マジックラビット

属性 ダーク　経験値倍率 1.02

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
37.0	8.4	11.1	6.8

消滅時に残すドリームピース：共鳴する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	加速する幻想×4+共鳴する夢想×2	100%	—
D	共鳴する夢想×2+悩める幻想×8	100%	—
C	共鳴する夢想×3+悩める空想×4	100%	—
B	加速する空想×3+羽ばたける夢想×2	30%	ミミバニー
B	魅惑の夢想×1+悩める夢想×3	40%	ガンミフクロウ
B	悩める夢想×2+不思議な夢想×6	40%	オバケゴースト
A	共鳴する夢想×3+輝ける夢想×1	100%	—
A	猛る夢想×4+不思議な夢想×16	60%	—

性格の名前と特徴

I メイジ
『ファイア』などのマジックコマンドと、耳による攻撃をくり出す

II スパーク
おもに『ファイア』や『ダークファイガ』などで攻撃する

III アシスタント
マジックコマンドしか使わず、味方の補助がメイン

IV イルージョン
『フリーズ』や『スパークガ』といった強力なマジックコマンドを使う

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ジャイアントスイング(→P.341)

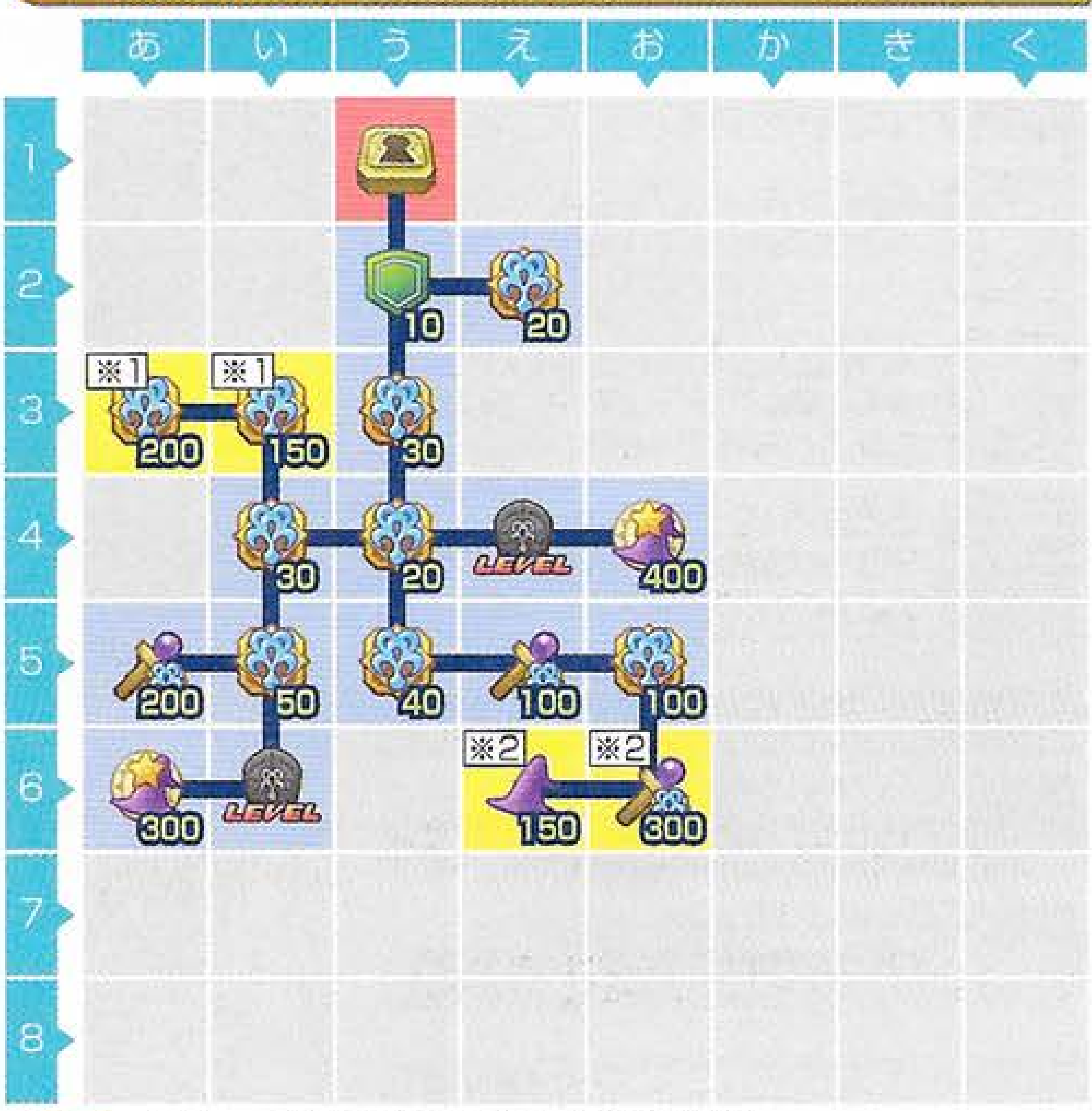
リク リンクスタイル
サンダーストーム(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
メイジ	頭部	耳、身体
スパーク	身体	耳、頭部
アシスタント	耳	頭部、身体
イルージョン	頭部、身体	耳



アビリティリンク



※1……性格が「アシスタント」になると出現
※2……性格が「イルージョン」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	ダークバリア
お-4	フリーズ
あ-6	ファイガバースト
え-6	ゼログラビガン
アビリティ	
え-2	ダークガード
あ-3	マジックヘイスト
い-3	マジックヘイスト
う-3	マジックヘイスト
い-4	ストップガード
う-4	ブリザドガード
あ-5	マジックアップ
い-5	マジックヘイスト
う-5	ブリザドガード
え-5	マジックアップ
お-5	マジックヘイスト
お-6	マジックアップ
ノルマ	
え-4	要：レベル25
い-6	要：レベル30

関連ページ 使う技▶P.306 ナイトメアのデータ▶P.368

ミミバニー

属性 物理　経験値倍率 0.95

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
36.0	10.5	8.4	6.7

消滅時に残すドリームピース：猛る夢想



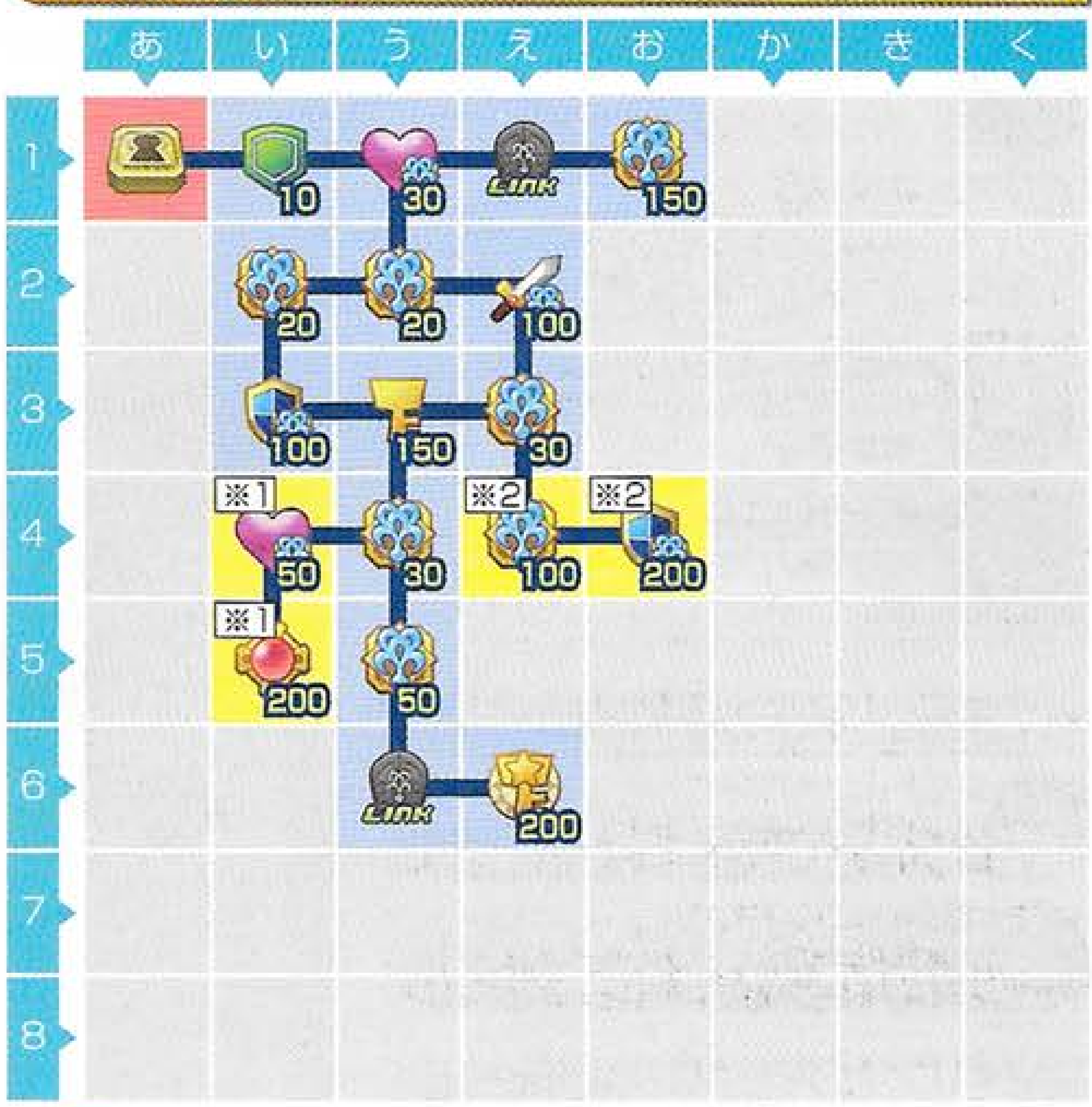
ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	猛る空想×3＋悩める幻想×6	100%	―
E	躍動する幻想×6＋猛る空想×3	100%	―
D	加速する幻想×6＋猛る空想×4	100%	―
B	躍動する幻想×8＋猛る夢想×2	100%	―
A	加速する空想×3＋羽ばたける夢想×2	70%	―
A	先鋭なる夢想×1＋猛る夢想×2	100%	―

性格の名前と特徴

- **I クラッシャー**　耳でなぐりつけるか、空中でキックを放つ
- **II スピナー**　耳を振りまわす技を連発する
- **III インファイター**　高速で敵に突進し、接近後は耳でコンボ攻撃をくり出す
- **IV トリッキー**　衝撃波を発生させるパンチなど、攻撃範囲が広い技を中心に使う

アビリティリンク



※1……性格が「クラッシャー」になると出現
※2……性格が「インファイター」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ジャイアントスイング(→P.341)

リク リンクスタイル
サンダーストーム(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	ダークバリア
う-3	レインボウウインド
え-6	ブレイクタイム
アビリティ	
う-1	HPアップ
お-1	ディフェンダー
い-2	ダークガード
う-2	ホーリーガード
え-2	アタックアップ
い-3	ガードアップ
え-3	アタックヘイスト
い-4	HPアップ
う-4	スロウガード
え-4	アタックヘイスト
お-4	ガードアップ
い-5	コンボプラス
う-5	アタックヘイスト
ノルマ	
え-1	要：リンク攻撃×3回
う-6	要：リンク攻撃×2回

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
クラッシャー	耳、身体	頭部
スピナー	耳、頭部	身体
インファイター	耳、頭部	身体
トリッキー	頭部	耳、身体



INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
マジックラビット ミミバニー
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.306 ナイトメアのデータ▶P.368

モエロタツホース

属性 ファイア　経験値倍率 0.94

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
33.8	9.0	10.3	6.4

消滅時に残すドリームピース：冷徹なる夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	羽ばたける幻想×5+冷徹なる空想×3	100%	―
E	躍動する空想×3+冷徹なる空想×3	100%	―
C	躍動する空想×4+共鳴する幻想×5	40%	タツホース
B	躍動する空想×8+冷徹なる夢想×3	100%	―
A	魅惑の夢想×1+冷徹なる夢想×3	100%	―

性格の名前と特徴

I アプローチ
敵に接近したのち、炎などを吐いて攻撃を仕掛ける

II デトネーター
複数の炎の弾を降らせる技だけを使う

III エイム
中～遠距離から炎の弾を吐いて攻撃する

IV アンブッシュ
炎を吐いて攻撃する。離れている敵は狙わない

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ファイアブラスター(→P.342)

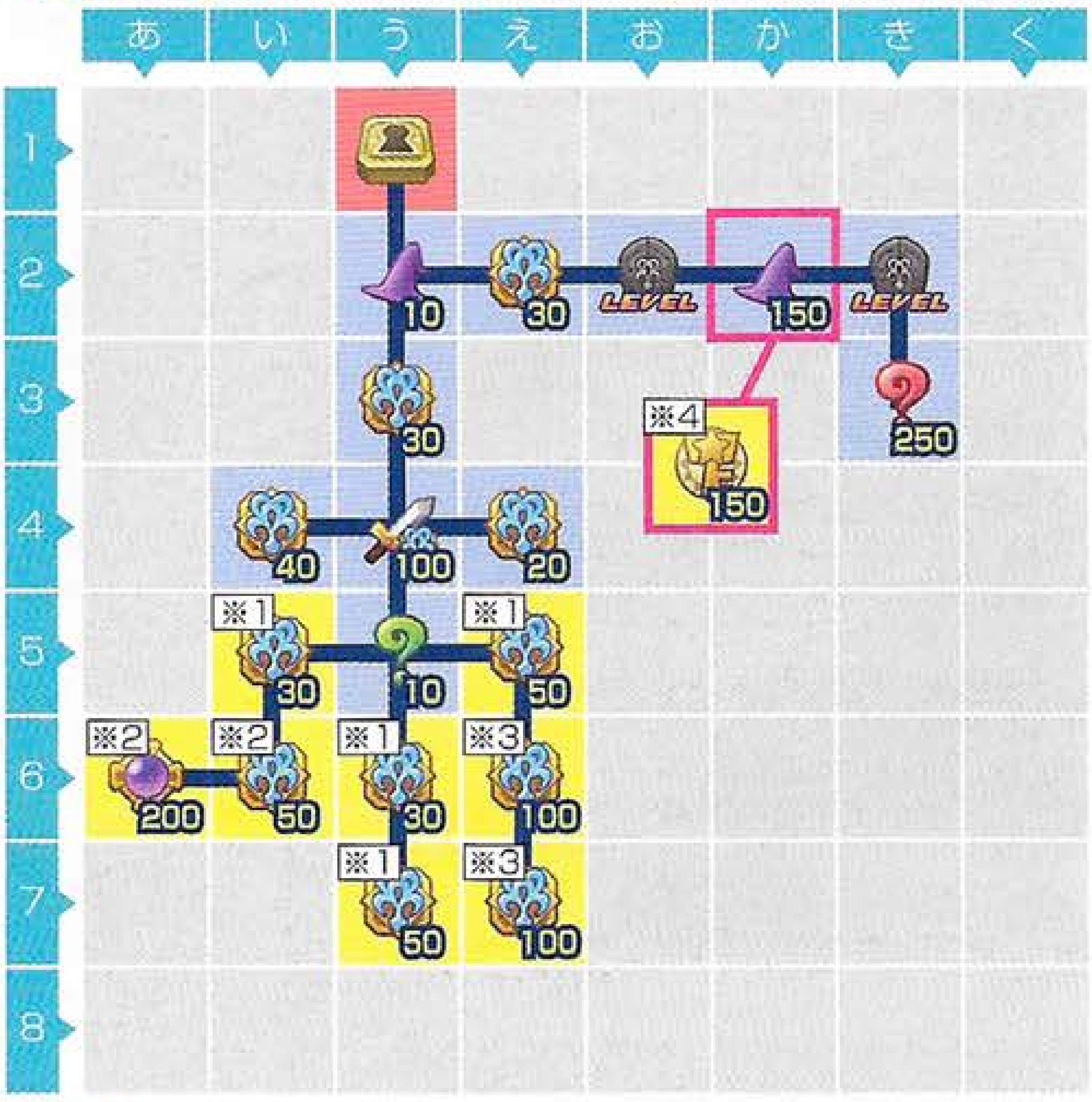
リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位 なでるとき	好きな部位 つつくとき
アプローチ	頭部&胴体、羽	シッポ
デトネーター	頭部&胴体、シッポ	羽
エイム	羽、シッポ	頭部&胴体
アンブッシュ	頭部&胴体	羽、シッポ



アビリティリンク



※1……う-5を解放すると出現
※2……性格が「アンブッシュ」になると出現
※3……性格が「エイム」になると出現
※4……き-3を解放すると変化

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	ファイラ
か-2	ファイガ →メテオバースト
アビリティ	
え-2	ファイアアップ
う-3	マジックヘイスト
い-4	ファイアガード
う-4	アタックアップ
え-4	ファイアガード
い-5	アタックヘイスト
え-5	ファイアアップ
あ-6	サポートアップ
い-6	アタックヘイスト
う-6	バインドガード
え-6	アタックヘイスト
う-7	マジックヘイスト
え-7	マジックヘイスト
ノルマ	
お-2	要:レベル20
き-2	要:レベル30
シークレット	
き-3	か-2がメテオバーストに変化
う-5	い-5、え-5、う-6、う-7が出現

関連ページ 使う技▶P.306 ナイトメアのデータ▶P.364

ヤギサイバー

属性 サンダー　経験値倍率 1.11

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
42.4	10.0	10.8	7.5

消滅時に残すドリームピース：直向きな夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
F	加速する幻想×3+直向きな空想×3	100%	──
E	直向きな空想×3+冷徹なる幻想×4	100%	──
D	直向きな空想×4+冷徹なる空想×4	100%	──
C	羽ばたける空想×4+直向きな夢想×1	100%	──
C	共鳴する空想×3+冷徹なる幻想×5	30%	ヤギホーン
B	直向きな夢想×2+冷徹なる空想×4	70%	──

性格の名前と特徴

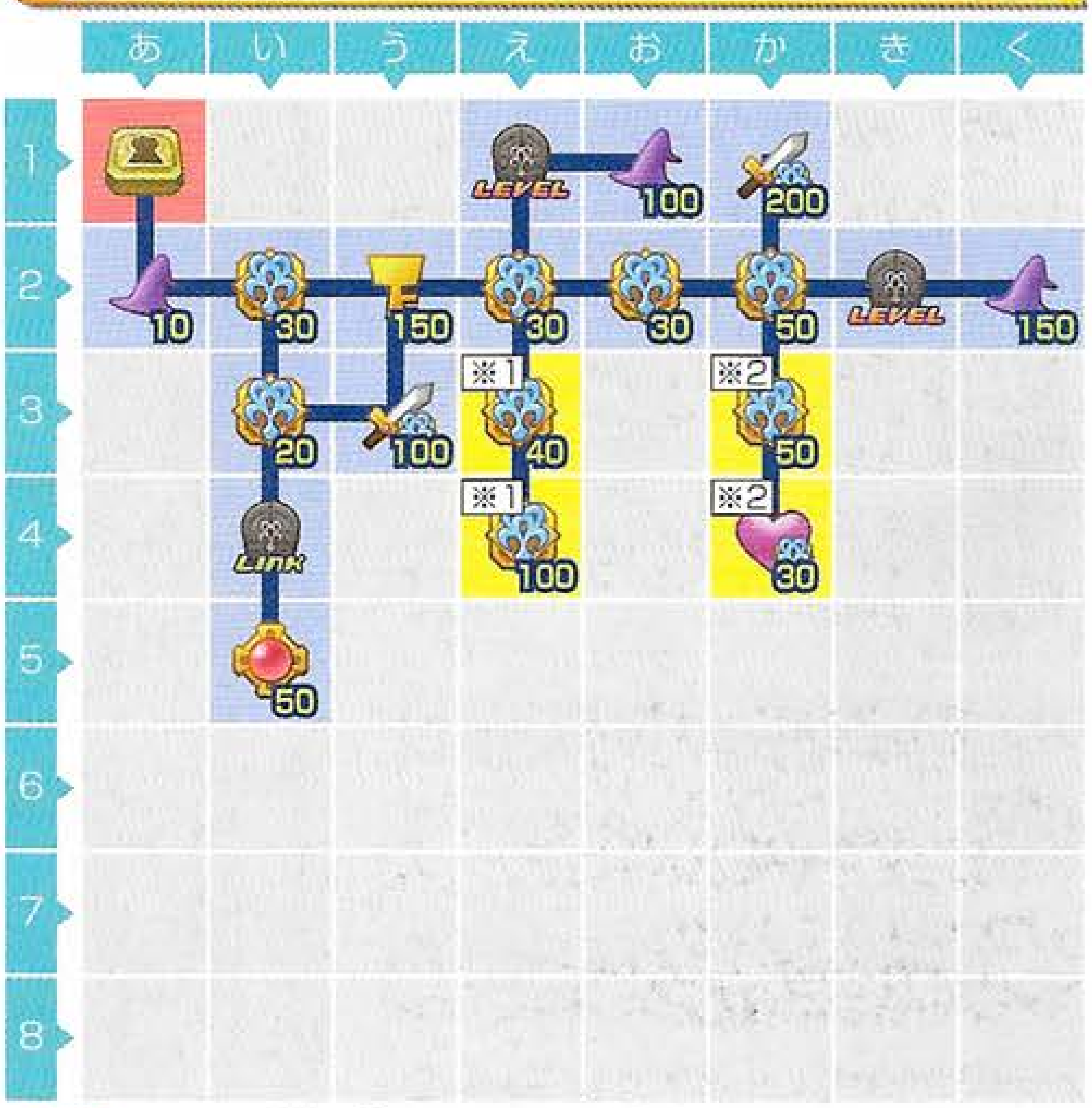
I スパート
近くの敵にはツノで、離れた敵にはレーザーや光弾で攻撃する

II スタミナ
特徴は「スパート」に近いが、放つレーザーの種類が異なる

III ウィザード
マジックコマンドを多用するほか、ツノによる攻撃や蹴りも行なう

IV ブラスター
ツノによる攻撃や蹴りは使わず、おもにレーザーや光弾を放つ

アビリティリンク



※1……性格が「スタミナ」になると出現
※2……性格が「ウィザード」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
スピニングロデオ(→P.340)

リク リンクスタイル
サンダーストーム(→P.344)

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
お-1	サンダラ
あ-2	サンダー
う-2	サンダーダッシュ
く-2	サンダガ
アビリティ	
か-1	アタックアップ
い-2	サンダーアップ
え-2	アタックヘイスト
お-2	コンフュガード
か-2	サンダーアップ

場所	内容
い-3	サンダーガード
う-3	アタックアップ
え-3	サンダーガード
か-3	アタックヘイスト
え-4	サンダーアップ
か-4	HPアップ
い-5	ドロー
ノルマ	
え-1	要：レベル10
き-2	要：レベル25
い-4	要：リンク攻撃×1回

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
スパート	頭部&ツノ、前脚&胴体	うしろ脚
スタミナ	頭部&ツノ、うしろ脚	前脚&胴体
ウィザード	前脚&胴体、うしろ脚	頭部&ツノ
ブラスター	頭部&ツノ	前脚&胴体、うしろ脚



INDEX

スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
モエロタツホース
ヤギサイバー
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.306 ナイトメアのデータ▶P.357

ヤギホーン

属性 ファイア　経験値倍率 1.01

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
41.3	9.5	10.3	7.3

消滅時に残すドリームピース：情熱の夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	共鳴する幻想×2+冷徹なる幻想×3	100%	──
D	冷徹なる幻想×4+情熱の空想×2	100%	──
C	躍動する空想×2+冷徹なる幻想×6	100%	──
B	共鳴する空想×3+冷徹なる幻想×5	70%	──
B	冷徹なる空想×3+情熱の夢想×1	100%	──

性格の名前と特徴

I パワフル
ツノや体当たりで攻撃する。ツノが炎を帯びることも

II バーニング
炎の弾や炎を帯びたツノをくり出しながら敵へ近づく

III リーダー
補助用のマジックコマンドを使ったり、炎の弾や衝撃波を放ったりする

IV ジャンパー
頻繁にジャンプし、着地後にうしろ蹴りを仕掛ける

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
スピニングロデオ(→P.340)

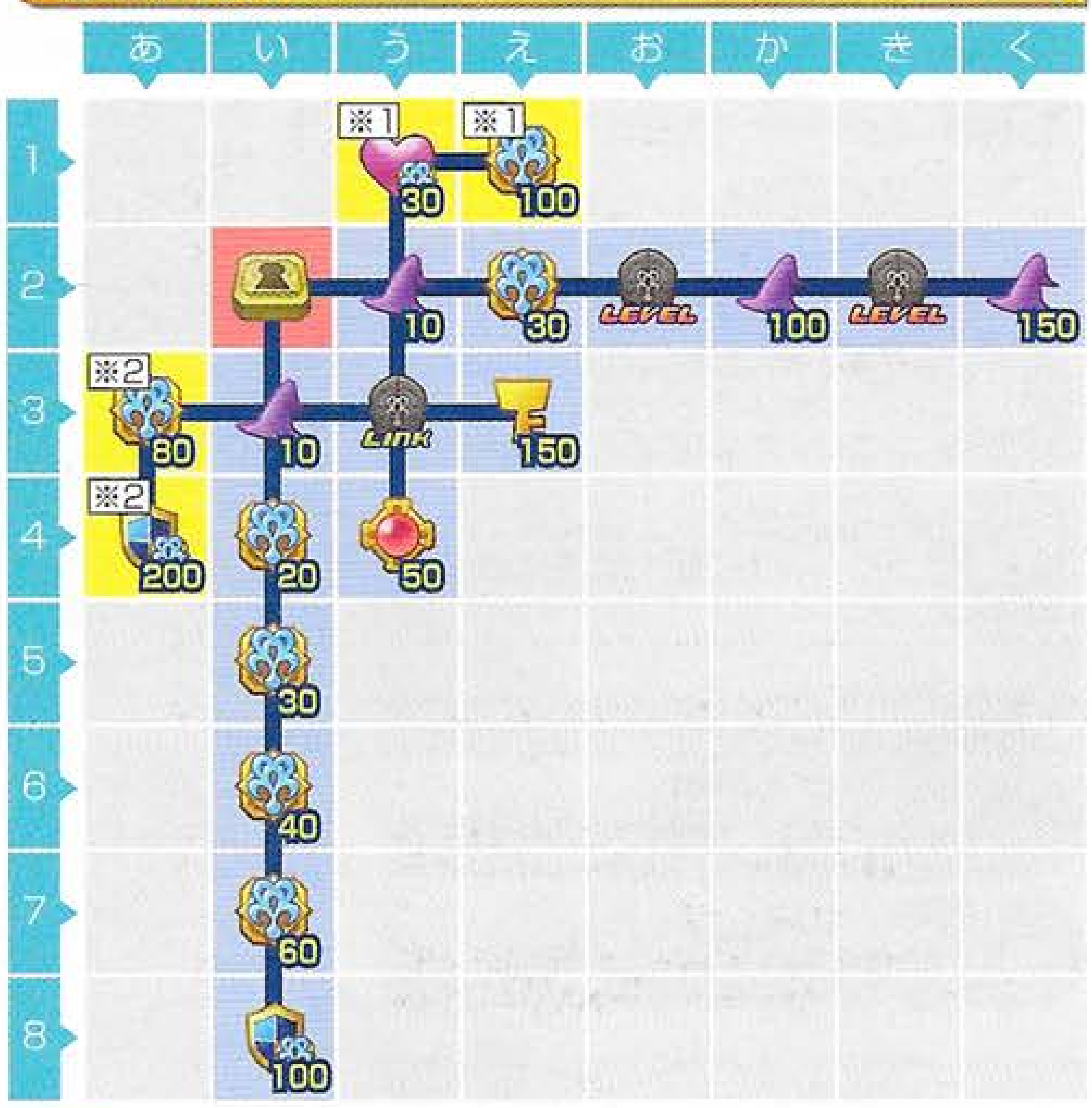
リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
パワフル	頭部&ツノ	前脚&胴体、うしろ脚
バーニング	前脚&胴体	頭部&ツノ、うしろ脚
リーダー	うしろ脚	頭部&ツノ、前脚&胴体
ジャンパー	頭部&ツノ、うしろ脚	前脚&胴体



アビリティリンク



※1……性格が「パワフル」になると出現
※2……性格が「バーニング」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	ファイア
か-2	ファイラ
く-2	ファイガ
い-3	エスナ
え-3	ファイアウインド
アビリティ	
う-1	HPアップ
え-1	ファイアガード
え-2	ファイアアップ
あ-3	ファイアガード
あ-4	ガードアップ
い-4	ファイアガード
う-4	ドロー
い-5	バインドガード
い-6	ファイアガード
い-7	ファイアガード
い-8	ガードアップ
ノルマ	
お-2	要：レベル10
き-2	要：レベル20
う-3	要：リンク攻撃×4回

関連ページ 使う技▶P.307 ナイトメアのデータ▶P.371

リュウドラゴン

属性 ファイア　経験値倍率 1.23

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
50.0	11.5	9.2	7.7

消滅時に残すドリームピース：凶暴な夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	羽ばたける空想×3+輝ける夢想×2	100%	―
E	羽ばたける夢想×4+輝ける夢想×1	20%	ハンサムペガサス
D	羽ばたける夢想×3+輝ける夢想×2	100%	―
C	先鋭なる夢想×2+輝ける夢想×3	100%	―
B	大いなる夢想×3+輝ける夢想×2	80%	―

性格の名前と特徴

I ファーブニル
地上で敵に突進するのと、空中で炎を吐くのを適度に切りかえる

II ワイバーン
「ファーブニル」より使える技が少ないが、敵を追って炎を吐く

III ティアマット
地上にいることが多く、4～5回連続で突進する

IV バハムート
おもに空中を飛びまわりながら炎を吐く

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ユニゾンクロス(→P.340)

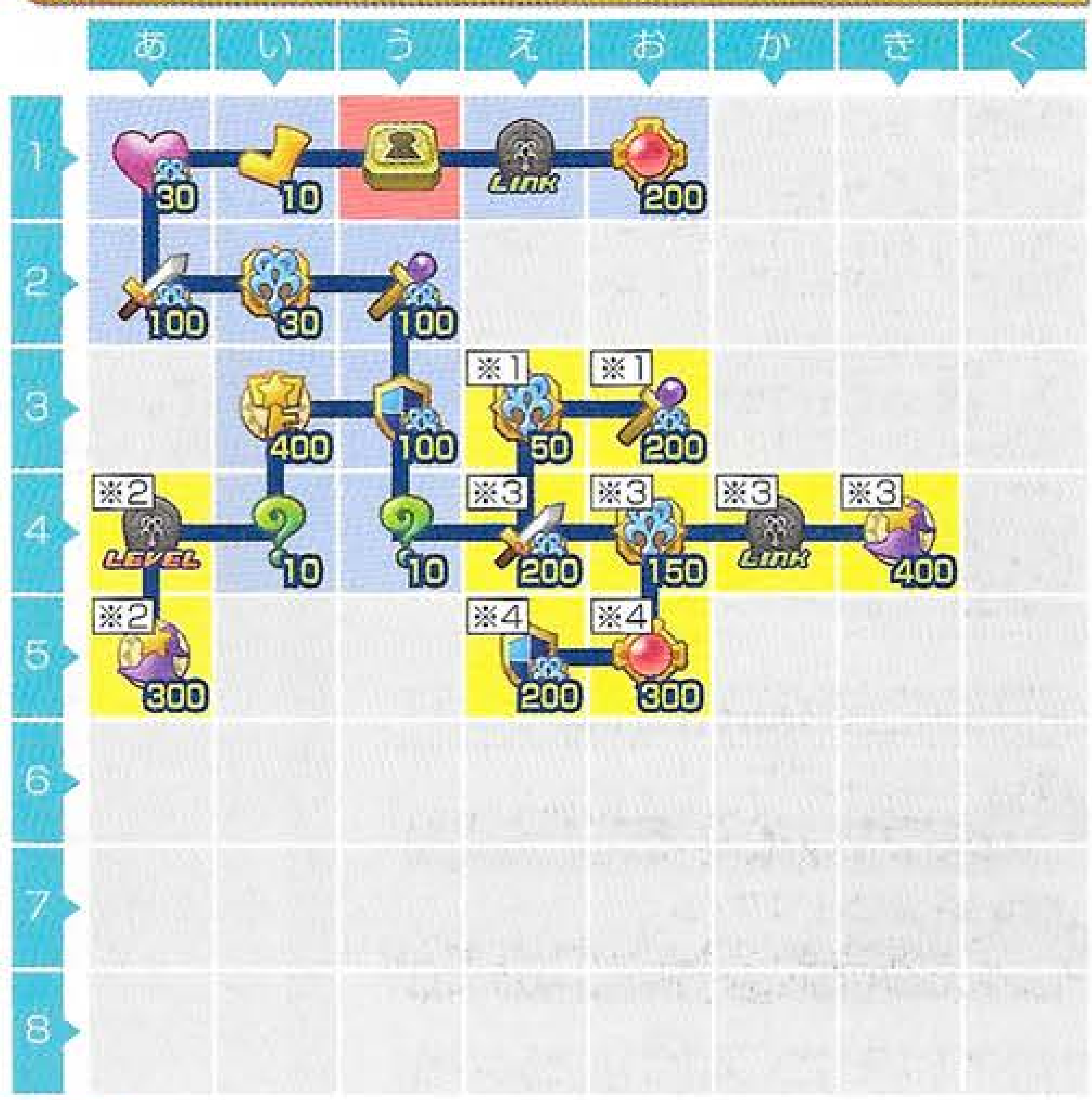
リク リンクスタイル
ファイアレイド(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ファーブニル	頭部&前脚	うしろ脚&胴体、シッポ
ワイバーン	うしろ脚&胴体	頭部&前脚、シッポ
ティアマット	シッポ	頭部&前脚、うしろ脚&胴体
バハムート	頭部&前脚、シッポ	うしろ脚&胴体



アビリティリンク



※1……性格が「ワイバーン」になると出現
※2……い-4を解放すると出現
※3……う-4を解放すると出現
※4……性格が「バハムート」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	スーパーグライド
い-3	メテオバースト
き-4	メガフレア
あ-5	ファイガバースト
アビリティ	
あ-1	HPアップ
お-1	コンボプラス
あ-2	アタックアップ
い-2	ファイアアップ
う-2	マジックアップ
う-3	ガードアップ
え-3	ファイアアップ
お-3	マジックアップ
え-4	アタックアップ
お-4	リロードブースト
え-5	ガードアップ
お-5	コンボマスター
ノルマ	
え-1	要：リンク攻撃×1回
あ-4	要：レベル30
か-4	要：リンク攻撃×5回
シークレット	
い-4	あ-4、あ-5が出現
う-4	え-4、お-4、か-4、き-4が出現

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ヤギホーン
リュウドラゴン
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

関連ページ 使う技▶P.307 ナイトメアのデータ▶P.361

ワルフラワー

属性 ダーク　経験値倍率 1.04

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
32.7	8.4	11.4	6.2

消滅時に残すドリームピース：悩める夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
D	羽ばたける空想×3+悩める空想×3	100%	—
C	悩める空想×4+不思議な幻想×4	100%	—
B	羽ばたける幻想×4+悩める夢想×2	40%	イイフラワー
B	悩める空想×6+不思議な空想×4	100%	—
A	羽ばたける空想×3+悩める夢想×2	100%	—
A	共鳴する夢想×3+魅惑の夢想×1	60%	—

性格の名前と特徴

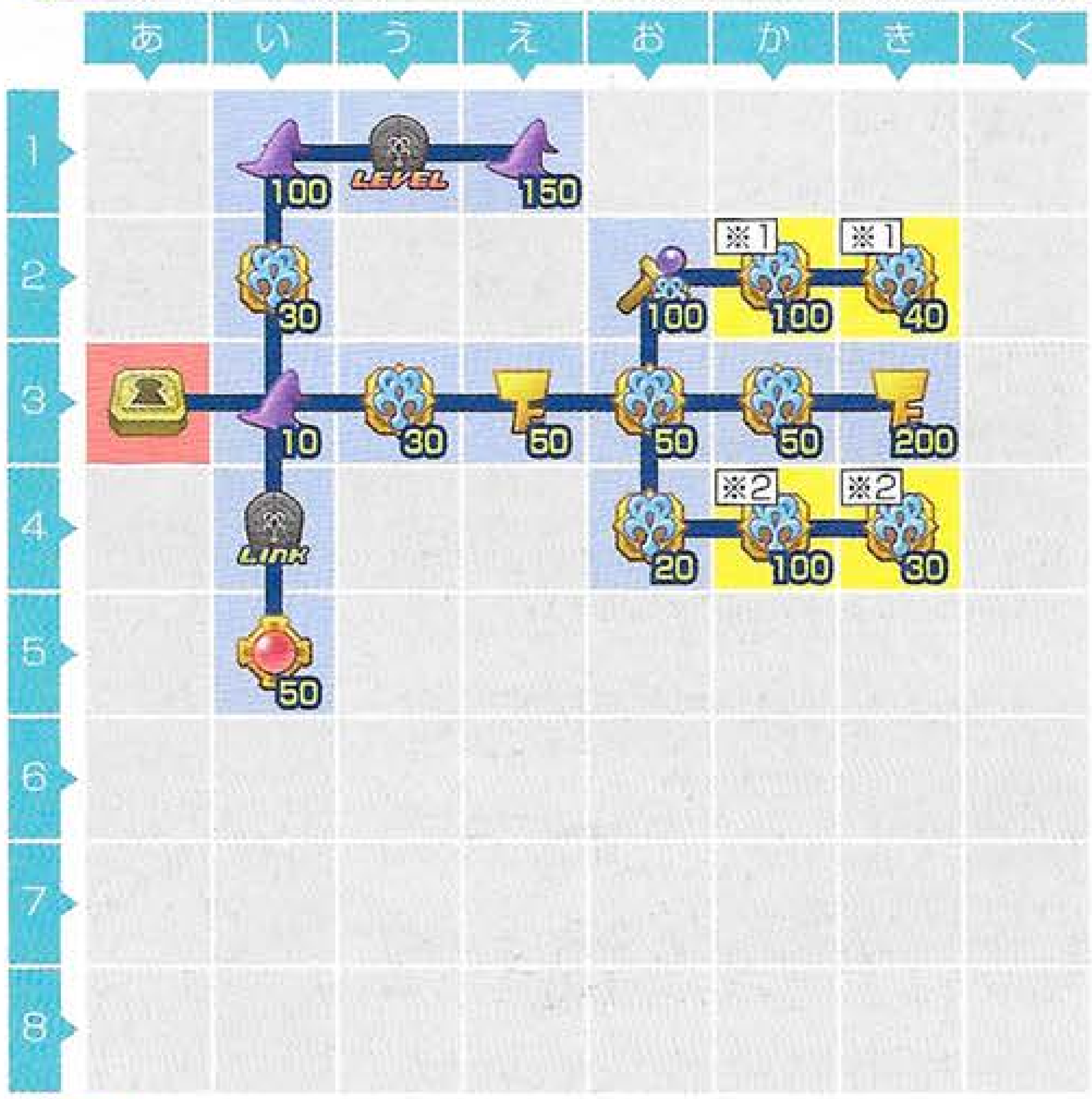
I バラエティ
生やした植物に攻撃させるほか、敵のHPを少しずつ減らす玉を出す

II シャイ
あまり敵に近寄らず、攻撃や補助を行なう

III ストッパー
敵にステータス異常を発生させる技を多数使う

IV ナチュラル
ステータス異常は発生させず、敵に直接ダメージを与える

アビリティリンク



※1……性格が「ナチュラル」になると出現
※2……性格が「バラエティ」になると出現

リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ポイズンレイン(→P.342)

リク リンクスタイル
ダークフィアース(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
バラエティ	球根	頭部、葉
シャイ	葉	頭部、球根
ストッパー	頭部	葉、球根
ナチュラル	頭部、葉	球根



アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
い-1	スリプラ
え-1	スリプガ
い-3	ポイズン
え-3	ドレインダイヴ
き-3	ポイズンダイヴ
アビリティ	
い-2	マジックヘイスト
お-2	マジックアップ
か-2	マジックヘイスト
き-2	ダークガード
う-3	アタックヘイスト
お-3	アタックヘイスト
か-3	マジックヘイスト
お-4	ダークガード
か-4	アタックヘイスト
き-4	ブラインガード
い-5	ドロー
ノルマ	
う-1	要：レベル20
い-4	要：リンク攻撃×1回

関連ページ 使う技▶P.307 ナイトメアのデータ▶P.357

ワンダニャン

属性 物理　経験値倍率 0.90

基本HP	基本攻撃力	基本魔法力	基本防御力
36.0	8.4	11.1	6.6

消滅時に残すドリームピース：躍動する夢想



ブリードに必要なドリームピース

ランク	組み合わせ(赤い文字はレシピのもの)	基本確率	本来の種族
E	躍動する幻想×3+情熱の幻想×2	100%	──
D	躍動する幻想×4+情熱の空想×3	100%	──
C	躍動する幻想×6+情熱の夢想×1	100%	──
B	情熱の幻想×6+情熱の空想×2	100%	──
A	温柔なる夢想×1+情熱の空想×2	100%	──
S	温柔なる夢想×3+暴走の夢想×2	90%	──

性格の名前と特徴

- **I ノラ**：ツノによる攻撃や体当たりを仕掛ける
- **II やんちゃくれ**：『ケアル』や『コンボアシスト』を使う。攻撃時はかならず跳ねまわる
- **III かしこい**：ツノと『バルーン』で攻撃するほか、回復や補助用の技も使う
- **IV なつっこい**：ツノや体当たりで攻撃するだけでなく、味方のHPの回復も行なう

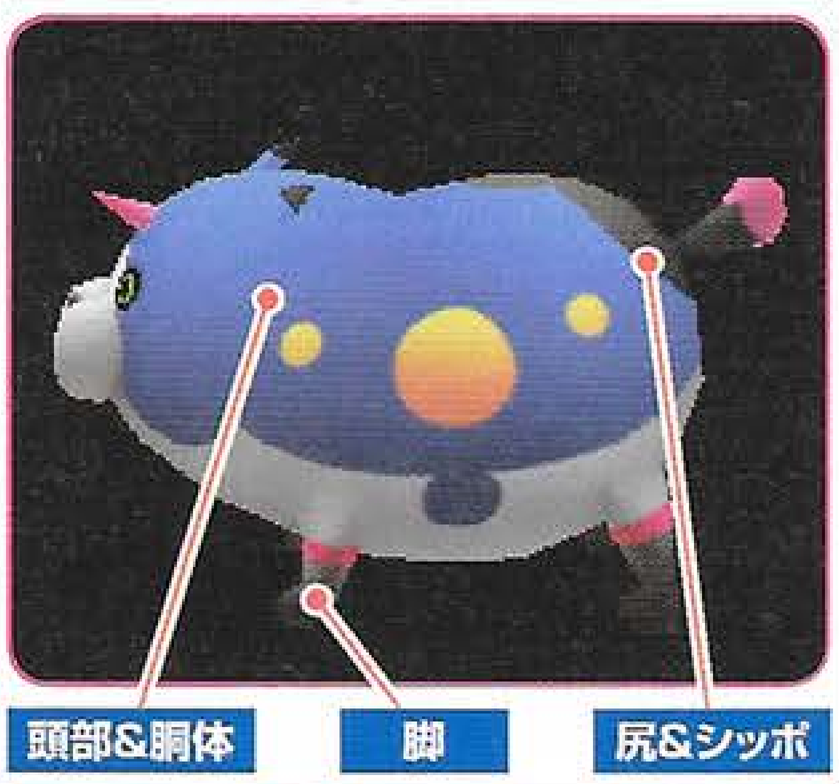
リンク攻撃

ソラ リンクアタック
ワンダージャンプ(→P.340)

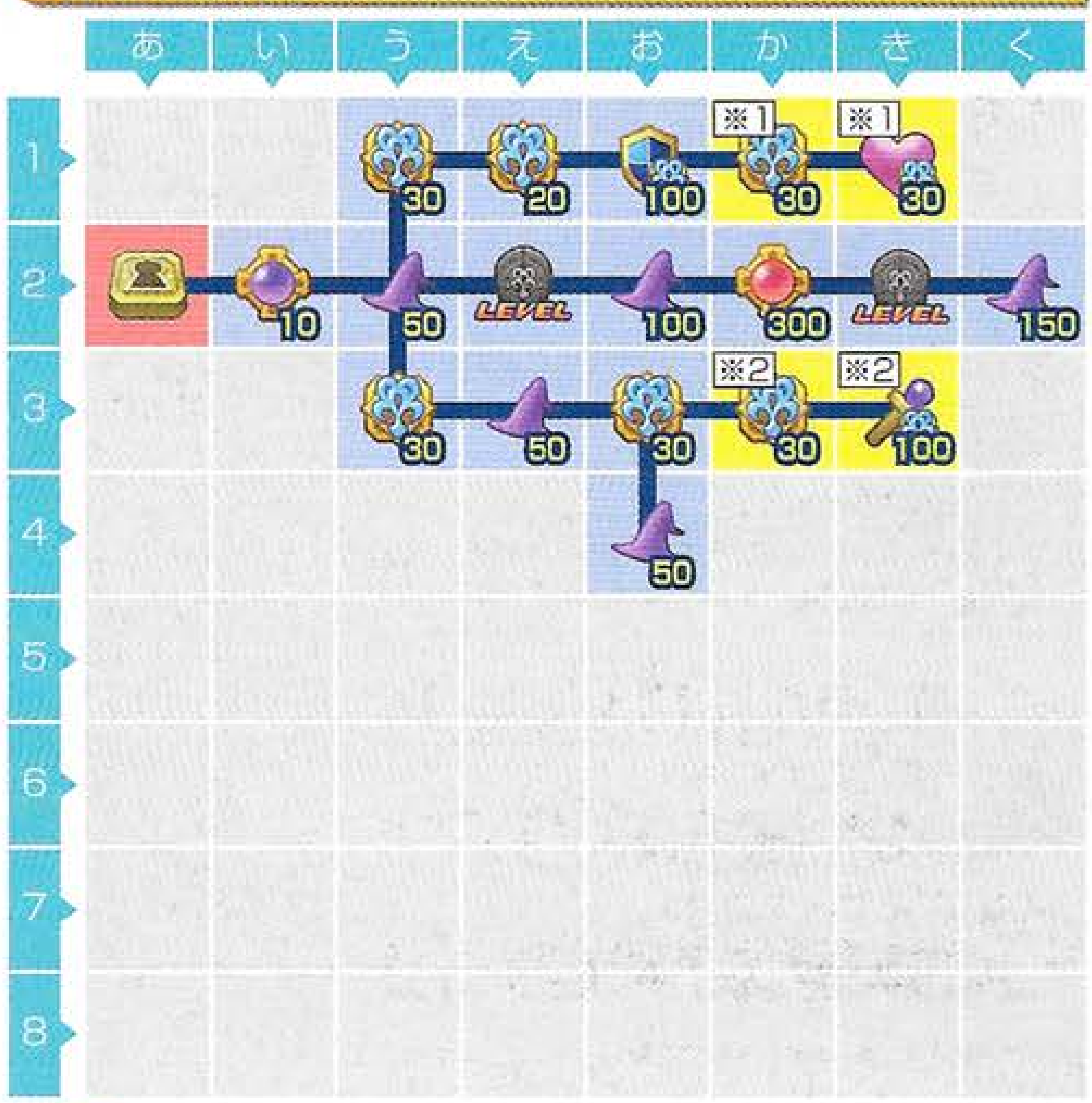
リク リンクスタイル
ライトハンマー(→P.344)

触れられるのが好きな部位

性格	好きな部位	
	なでるとき	つつくとき
ノラ	頭部&胴体、尻&シッポ	脚、尻&シッポ
やんちゃくれ	頭部&胴体、脚	頭部&胴体、尻&シッポ
かしこい	脚、尻&シッポ	頭部&胴体、脚
なつっこい	脚、尻&シッポ	頭部&胴体、尻&シッポ



アビリティリンク



※1……性格が「ノラ」になると出現
※2……性格が「かしこい」になると出現

アビリティリンクの内容

場所	内容
コマンド	
う-2	ケアル
お-2	ケアルラ
く-2	ケアルガ
え-3	スロウ
お-4	スパーク
アビリティ	
う-1	マジックヘイスト
え-1	ホーリーガード
お-1	ガードアップ
か-1	コンフュガード

場所	内容
き-1	HPアップ
い-2	リンククリティカル
か-2	リーフベール
う-3	アイテムアップ
お-3	ポイズンガード
か-3	アタックヘイスト
き-3	マジックアップ
ノルマ	
え-2	要：レベル10
き-2	要：レベル25

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
ワルフラワー
ワンダニャン
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

ナイトメアと『フリックラッシュ』にも対応

スピリット全技リスト

スピリットが使う各種の技のデータをまとめて紹介する。それぞれの種族がどんな技を使えるか、目当ての技をどの性格のときに使うかといった情報が一目瞭然だ。

リストの見かた

【スピリットの種族名の五十音順で掲載】

※各技のデータは、同名のナイトメアが使う技や、『フリックラッシュ』(→P.308～323)で使用できる技にも対応している。なお、ナイトメアは、性格がタイプⅠのときに使える技を使う(操作キャラクターのみを対象とする技をのぞく)

種族	名前	属性	威力倍率	使うレベル	バトル					フリックラッシュ					
					使う性格				特殊効果	カードの出現比率				ダメージ補正	特殊効果
					Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ		
❶モエロタッポース	フレイム弾❷	❸ファイア	❹1.0	❺1	●	―	●	―	――	65	40	60	50	×2.00	――
	フレイム放射	ファイア	0.2	1	●	―	―	●	バーン(20%／3秒)	―	―	―	―	――	――
	フレイム散弾	ファイア	1.0	1	●	―	―	●	――	―	―	―	―	――	――
	備考 ❽弾を飛ばす範囲がLV12とLV24で広がる														
	フレイムボム 分裂前	ファイア	0.5	1	―	●	●	―	――	35	60	40	50	×1.00	――
	分裂後	ファイア	0.2×3回	1	―	●	●	―	――						――
	備考 分裂後の火球の数がLV10で5個に、LV20で8個に増える														
	メガフレア(進化)	ファイア	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
	備考 敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)														

❶**種族名**……スピリットの種族名。

❷**名前**……技の名前。キャンプメニューの「ステータス」や『フリックラッシュ』で確認できる。文字が黒の場合は攻撃力、緑の場合は魔法力がダメージに影響することを示す。データのちがう攻撃を組み合わせてくり出す場合は、それぞれのデータをわけて掲載している。

❸**属性**……技の属性。「なし」は属性を持たないことを、「――」は敵に当たらないことを示す。

❹**威力倍率**……与えるダメージ量に影響する倍率(→P.27)。複数回ヒットする場合は、「1.0×3回」といった形で威力倍率とヒット回数を表記している。「――」は敵に当たらない技であることを示す(HPを回復するのみの技は回復量を記載)。レベルが上がることで威力倍率や攻撃回数が変わる場合は、どのように変わるかを❽「備考」で補足している。

❺**使うレベル**……その技を使うようになるレベル。

❻**バトル**……その技をフィールドで使ったときのデータ。各項目の意味は以下のとおり。

- **使う性格**…性格(→P.222)がⅠ～Ⅳのどのタイプのときにその技を使うか。「●」は使うことを、「―」は使わないことを示す
- **特殊効果**…相手に発生させるステータス異常(→P.40)や、技が持つ特殊な効果。「効果の名前(発生確率／基本持続時間)」の形で表記しているが、味方に効果を発生させるものは発生確率を、持続時間がないものは基本持続時間を省略している

❼**フリックラッシュ**……その技の『フリックラッシュ』でのデータ。各項目の意味は以下のとおり。

- **カードの出現比率**…性格のタイプごとの、その技のカードが手元にくばられる比率。「★」は進化したカードで使える技(→P.310)であることを、「―」はその性格ではくばられないことを示す
- **ダメージ補正**…『フリックラッシュ』でダメージ量にかかる補正倍率。フィールドで使ったときとくらべて、ダメージ量がこの倍率ぶん変動する
- **特殊効果**…相手に発生させるステータス異常(→P.40)や、技が持つ特殊な効果。発生確率や持続時間はフィールドで使ったときと同じなので省略している。「氷結」「感電」「水没」「黒霧」は『フリックラッシュ』専用のステータス異常(→P.313)

❽**備考**……特殊な要素の説明。

▶スピリットのみが使う技の効果

『プロテス』などの一部の技は、スピリットだけが使用でき、操作キャラクターを補助する効果を発生させる。それぞれの効果の詳細は、以下のとおり。なお、これらの効果のいずれかが発生したときは、効果名が操作キャラクターのHPゲージの上側に重なって表示される。

スピリットのみが使う技の効果

効果名	効果の詳細
プロテス	攻撃力が影響する技で受けるダメージを50%減らす
シェル	魔法力が影響する技で受けるダメージを50%減らす
ドレイン	『たたかう』による攻撃で与えたダメージの半分だけ自分のHPが回復する
ヘイスト	コマンドのリロード時間が75%短くなり、『たたかう』による攻撃の動作が少し速くなる
リジェネ	2秒ごとにHPが10回復する
リレイズ	1回だけ、HPがゼロになると全回復する
コンボアシスト	『たたかう』による攻撃でダメージを与えると、その攻撃がもう1回ヒットする
スピリットロア	攻撃力と魔法力が1.5倍になる

スピリット	名前	属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	フリックラッシュ 特殊効果
アイスペンギン	トボガン	ブリザド	1.0	1	●	●	―	―	――	25	30	5	15	×1.25	――
		備考	突進する距離がLV9とLV18で伸びる												
	アイスダイブ	ブリザド	1.5	1	●	―	―	●	――	20	10	5	40	×1.00	――
		備考	攻撃の届く範囲がLV15とLV30で広がる												
	つらら投げ	ブリザド	0.5	1	―	―	●	―	フリーズ(20%／5秒)	20	10	30	15	×1.00	フリーズ
		備考	攻撃回数がLV12で2回に、LV24で3回に増える												
	凍てつく息吹	ブリザド	0.5	1	●	―	●	―	フリーズ(30%／5秒)	15	10	30	20	×1.00	フリーズ
	ブリザド	ブリザド	1.0	1	●	―	●	―	――	20	10	30	5	×1.40	――
		備考	LV11で『ブリザラ』に、LV21で『ブリザガ』に成長する												
	ケアル	――	(50+魔法力)	1	―	●	―	●	HPを回復	―	5	―	5	×1.00	HPを回復
		備考	LV10で『ケアルラ』に、LV20で『ケアルガ』に成長する												
	スロウ	なし	0	18	―	●	―	―	スロウ(100%／6秒)	―	10	―	―	×1.00	スロウ
	スリプル	なし	0	1	●	●	―	―	スリプル(100%／6秒)	―	10	―	―	×1.00	スリプル
		備考	LV14で『スリプラ』に、LV28で『スリプガ』に成長する												
	ストップ	なし	0	33	―	●	―	―	ストップ(100%／6秒)	―	5	―	―	×1.00	ストップ
	プロテス	――	――	12	―	●	―	●	プロテス(20秒)	―	―	―	―	――	――
	シェル	――	――	1	―	●	―	●	シェル(20秒)	―	―	―	―	――	――
	アイスゾーン(進化)	ブリザド	0.7×3回	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	氷結
アシカジャグラー	あびせ倒し(コンボ) あびせ倒し	ブリザド	1.0	1	●	●	●	●	――	25	35	20	25	×0.75	――
	スライド	ブリザド	1.0	1	●	●	●	●	――						――
	ヘディング	ファイア	(※1)	1	―	●	●	―	(※1)						(※1)
	移動爆弾投げ	ファイア	(※1)	1	●	―	●	―	(※1)	35	20	20	10	×3.00	(※1)
	爆弾転がし	ファイア	(※1)	1	―	―	●	―	(※1)	10	10	20	10	×3.00	(※1)
	ブレスダイス	物理	0.5×5回	1	―	●	―	●	――	5	25	20	30	×0.70	――
		備考	投げたダイスの目に応じて狙う相手が決定。攻撃回数がLV20で10回に、LV36で15回に増える												
	ツララダイス	ブリザド	0.5×5回	1	●	―	―	●	フリーズ(20%／5秒)	25	10	―	25	×0.65	フリーズ
		備考	投げたダイスの目に応じて狙う相手が決定。攻撃回数がLV20で10回に、LV36で15回に増える												
	バルーン	なし	2.5	1	―	―	●	―	スタン(50%／3.3秒)	―	―	20	―	×1.40	スタン
		備考	LV16で『バルーンラ』に、LV25で『バルーンガ』に成長する												
	アイスゾーン(進化)	ブリザド	0.7×3回	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	氷結
イイフラワー	プロペラ攻撃	ウォータ	0.3×3回	1	●	―	●	―	――	30	15	35	10	×2.00	――
		備考	突進する距離がLV10とLV25で伸びる												
	打ち上げ花	ウォータ	1.0	1	―	●	―	●	――	―	40	15	30	×3.00	――
	トゲのムチ	ウォータ	0.3×3回	1	●	―	―	●	――	30	10	15	20	×0.80	――
		備考	攻撃回数がLV15で5回に、LV30で7回に増える												
	爆発タンポポ	ファイア	1.5	1	●	―	―	●	バーン(50%／3秒)	20	10	15	20	×1.50	バーン
		備考	攻撃の届く範囲がLV12とLV24で広がる												
	ツタ縛り	ウォータ	0.3	1	―	●	―	●	バインド(100%／5秒)	15	20	10	15	×2.00	バインド
		備考	攻撃の届く範囲がLV18とLV36で広がる												
	リジェネ太陽	ホーリー	――	1	―	●	―	―	(備考参照)	―	―	―	―	――	――
		備考	HPを10秒間で合計50回復する。回復量はLV16で「15秒間で合計144」に、LV32で「20秒間で合計300」に増える												
	ケアル	――	(50+魔法力)	1	●	―	●	―	HPを回復	5	5	10	5	×1.00	HPを回復
		備考	LV10で『ケアルラ』に、LV30で『ケアルガ』に成長する												
	エスナ	――	――	13	―	●	●	―	エスナ	―	―	―	―	――	――
	プロテス	――	――	1	―	●	●	―	プロテス(20秒)	―	―	―	―	――	――
	シェル	――	――	11	―	●	●	―	シェル(20秒)	―	―	―	―	――	――
	ウォタガ(進化)	ウォータ	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	水没
イタテンキリン	バックキック	物理	1.5	1	●	―	―	―	――	20	15	15	20	×1.50	――
	直進ダッシュ	物理	1.0	1	―	―	●	●	――	35	20	35	40	×1.00	――
	稲妻ダッシュ	物理	1.0	1	●	―	―	●	――	―	―	―	―	――	――
	リフレク光線	サンダー	1.0	1	●	●	―	―	――	25	40	15	15	×1.50	――
		備考	光線の飛ぶ時間がLV15とLV30で延びる												
	サンダー	サンダー	1.2	1	●	●	―	―	――	20	25	35	25	×1.90	――
		備考	LV10で『サンダラ』に、LV20で『サンダガ』に成長する												
	プロテス	――	――	1	―	―	●	●	プロテス(20秒)	―	―	―	―	――	――
	シェル	――	――	12	―	―	●	●	シェル(20秒)	―	―	―	―	――	――
	ヘイスト	――	――	10	―	―	●	●	ヘイスト(10秒)	―	―	―	―	――	――
	リレイズ	――	――	38	―	―	●	―	リレイズ(30秒)	―	―	―	―	――	――
	コンボアシスト	――	――	15	―	―	●	●	コンボアシスト(10秒)	―	―	―	―	――	――
	サンダガ(進化)	サンダー	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	感電

※1……威力倍率は出現した玉の色が青だと「0」、黄か赤だと「1.0」。特殊効果は玉の色が青か黄だと「――」、赤だと「バーン(100%／3秒)」。黄や赤の玉が出現する確率がLV12とLV28で上がる

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

分類	名前	属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
エレキユニコーン	雷チャージ	サンダー	1.0	1	●	●	―	●	――	35	45	25	20	×1.00	――
		備考	『イカズチ』が使用可能になり、さらにこの技を使うごとに『ツノ突き突進』『イカズチ』が強化される												
	ツノ突き突進	サンダー	0.5	1	●	●	●	●	――	20	20	30	30	×2.00	――
		備考	『雷チャージ』を使うごとに威力倍率が「1.0」→「1.25」→「1.5」と上がる												
	イカズチ	サンダー	0.3×5回	1	●	●	―	●	――	25	25	15	35	×1.75	――
		備考	『雷チャージ』を2回使うと「威力倍率：0.5×4回、弾が相手を追う」、3回使うと「威力倍率：1.0、弾が相手を追って何度も当たる」と変化。攻撃後は『雷チャージ』を使った回数がゼロにもどる。射程距離がLV15とLV25で伸びる												
	サンダー	サンダー	1.2	1	●	―	●	―	――	20	10	30	15	×1.90	――
		備考	LV10で『サンダラ』に、LV20で『サンダガ』に成長する												
	エスナ	――	――	8	―	●	―	●	エスナ	―	―	―	―	――	――
	ホーリー	ホーリー	0.8	37	―	―	●	―	――	―	―	―	―	――	――
		備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを100回復する												
	リジェネ	――	――	12	―	―	●	●	リジェネ(20秒)	―	―	―	―	――	――
	リレイズ	――	――	32	―	―	●	●	リレイズ(30秒)	―	―	―	―	――	――
	サンダガ(進化)	サンダー	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	感電
オーラライオン	クローコンボ ライトクロー	ファイア	1.0	1	●	●	●	―	――	32	30	36	47	×1.00	――
	クローコンボ レフトクロー	ファイア	1.0	1	●	●	●	―	――						――
	パワーライト	ファイア	1.5	1	●	―	●	●	――	―	―	―	―	――	――
	パワーレフト	ファイア	1.5	1	●	―	●	●	――	―	―	―	―	――	――
	オーラバイト	ファイア	0.4	1	●	●	●	―	――	35	30	36	25	×1.00	――
		備考	攻撃回数がLV16で2回に、LV32で3回に増える												
	パワーバイト	ファイア	0.7	1	●	―	―	●	――	―	―	―	―	――	――
		備考	攻撃回数がLV16で2回に、LV32で3回に増える												
	オーラダイブ	ファイア	0.4	1	●	●	―	―	――	25	37	15	25	×1.00	――
		備考	攻撃回数がLV22で2回に、LV40で3回に増える												
	パワーダイブ	ファイア	0.7	1	●	―	―	●	――	―	―	―	―	――	――
		備考	攻撃回数がLV22で2回に、LV40で3回に増える												
	ダイブワープ	物理	0.5	1	―	●	―	●	――	―	―	―	―	――	――
	ケアル	――	(50+魔法力)	1	―	●	●	―	HPを回復	3	3	3	3	×1.00	HPを回復
		備考	LV12で『ケアルラ』に、LV28で『ケアルガ』に成長する												
	スパーク	ホーリー	0.5	1	―	―	●	●	――	―	―	―	―	――	――
		備考	LV20で『スパークラ』に、LV30で『スパークガ』に成長する												
	ホーリー	ホーリー	0.8	45	●	―	●	●	――	―	―	―	―	――	――
		備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを100回復する												
	ストップ	なし	0	15	●	―	●	―	ストップ(100%／6秒)	5	―	10	―	×1.00	ストップ
	プロテス	――	――	8	―	●	●	―	プロテス(20秒)	―	―	―	―	――	――
	シェル	――	――	14	―	●	●	―	シェル(20秒)	―	―	―	―	――	――
	ドレイン	――	――	19	●	―	●	―	ドレイン(10秒)	―	―	―	―	――	――
	ホーリー(進化)	ホーリー	2.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
		備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを回復する(自分は最大値の10%、自分以外は最大値の5%回復)												
オバケゴースト	いただきます フォーク刺し	ダーク	0.5	1	●	―	―	●	――	40	15	25	30	×1.00	――
	いただきます ナイフ切り	ダーク	0.5	1	●	―	―	●	――						――
	いただきます かみつき	ダーク	0.75	1	●	●	―	●	――						――
	金縛りなめ	ダーク	0.1	1	●	●	―	―	ストップ(100%／4秒)	25	25	15	5	×1.50	ストップ
	吸引食い 吸いこみ	ダーク	0.05×6回	1	●	―	―	―	――	15	10	10	10	×1.45	――
	吸引食い 吐き出し	ダーク	1.0	1	●	―	―	―	――						――
		備考	吸いこめる範囲がLV10とLV20で広がる												
	凍える冷気	ブリザド	0.8×2回	1	―	●	―	―	フリーズ(30%／5秒)	―	35	10	―	×0.90	フリーズ
		備考	攻撃回数がLV10で3回に、LV20で4回に増える												
	チビ霊派遣	ダーク	0.5×3回	1	●	―	―	●	――	15	10	5	40	×1.00	――
		備考	出現するオバケの数がLV15で4体に、LV25で5体に増える												
	ブリザド	ブリザド	1.0	1	―	―	●	●	――	―	―	―	―	――	――
		備考	LV10で『ブリザラ』に、LV20で『ブリザガ』に成長する												
	ゼログラビデ	なし	0.3	8	―	―	●	●	無重力(100%／4秒)	―	―	10	5	×1.00	無重力
		備考	LV15で『ゼログラビラ』に、LV22で『ゼログラビガ』に成長する												
	ミニマム	なし	0	23	―	●	●	―	ミニマム(100%／6秒)	―	5	10	―	×1.00	ミニマム
	コンフュ	なし	0	13	―	●	●	―	コンフュ(100%／6秒)	―	―	―	―	――	――
	バニシュ	――	――	7	―	―	●	●	姿が消える(15秒)	5	―	15	10	――	姿が消える

分類	名前		属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
オバケゴースト	ドレイン		──	──	4	ー	●	●	ー	ドレイン(10秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	ヘイスト		──	──	17	ー	●	●	ー	ヘイスト(10秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	ダークミスト(進化)		ダーク	3.0	1	ー	ー	ー	ー	──	★	★	★	★	×1.00	黒霧
オバケピエロ	回転かみつき	くるり一回転	ダーク	0.3×2回	1	●	ー	ー	●	──	35	15	10	35	×1.25	──
		かみつき	ダーク	0.5×3回	1	●	●	●	●	──						──
	金縛りなめ		ダーク	0.1	1	ー	●	ー	●	ストップ(100%／4秒)	ー	20	10	20	×1.50	ストップ
	すいこみ	吸いこみ	ダーク	0.05×6回	1	●	●	ー	●	──	15	10	10	15	×1.45	──
		吐き出し	ダーク	1.0	1	●	●	ー	●	──						──
			備考	吸いこめる範囲がLV15とLV25で広がる												
	凍える冷気		ブリザド	0.8×2回	1	●	●	●	ー	フリーズ(30%／5秒)	15	35	30	10	×0.90	フリーズ
			備考	攻撃回数がLV10で3回に、LV20で4回に増える												
	チビ霊派遣		ダーク	0.5×3回	1	ー	●	●	ー	──	15	20	30	10	×1.00	──
			備考	出現するオバケの数がLV12で4体に、LV24で5体に増える												
	だましうち		ダーク	0.5×3回	1	●	ー	●	ー	──	20	ー	10	10	×1.25	──
	サンダガ(進化)		サンダー	3.0	1	ー	ー	ー	ー	──	★	★	★	★	×1.00	感電
カエルおうじ	ケロコンボ	ケロブレイド	サンダー	0.5	1	●	●	ー	ー	──	25	30	35	15	×1.10	──
		ケロアタック	サンダー	0.5	1	●	●	ー	ー	──						──
		ケロニードル	サンダー	0.5×2回	1	●	ー	●	ー	──						──
	ケロトルネド		サンダー	1.5	1	●	ー	●	●	──	30	10	30	30	×1.35	──
			備考	突進する距離がLV7とLV23で伸びる												
	ケロアサルト		サンダー	2.0	1	ー	●	●	●	──	ー	30	5	30	×1.35	──
	エレキボール		サンダー	0.5×3回	1	●	ー	ー	●	バインド(30%／5秒)	15	ー	ー	15	×1.00	バインド
	投げキッス		物理	0.1	1	●	●	ー	ー	コンフュ(100%／10秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	サンダー		サンダー	1.2	1	●	ー	●	ー	──	20	10	15	ー	×1.90	──
			備考	LV15で『サンダラ』に、LV32で『サンダガ』に成長する												
	ケアル		──	(50+魔法力)	1	ー	●	●	●	HPを回復	ー	10	5	10	×1.00	HPを回復
			備考	LV18で『ケアルラ』に、LV35で『ケアルガ』に成長する												
	ミニマム		なし	0	30	ー	●	●	ー	ミニマム(100%／6秒)	ー	10	10	ー	×1.00	ミニマム
	スリプル		なし	0	1	●	ー	ー	ー	スリプル(100%／6秒)	10	ー	ー	ー	×1.00	スリプル
			備考	LV14で『スリプラ』に、LV25で『スリプガ』に成長する												
	プロテス		──	──	5	ー	ー	●	●	プロテス(20秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	シェル		──	──	1	ー	ー	●	●	シェル(20秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	ヘイスト		──	──	13	ー	●	●	ー	ヘイスト(10秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	コンボアシスト		──	──	20	ー	●	●	ー	コンボアシスト(10秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	スピリットロア		──	──	27	ー	●	●	ー	スピリットロア(10秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	サンダガ(進化)		サンダー	3.0	1	ー	ー	ー	ー	──	★	★	★	★	×1.00	感電
カエルシェフ	ケロコンボ	ケロブレイド	ファイア	0.75	1	●	●	ー	ー	──	30	30	30	10	×1.00	──
		ケロアタック	ファイア	0.75	1	●	●	ー	ー	──						──
		ケロニードル	ファイア	1.0	1	●	ー	●	ー	──						──
	レッドチリ		ファイア	0.05	1	●	●	●	●	バーン(100%／3秒)	15	20	15	30	×1.25	バーン
	エアクック	アッパー	ファイア	0.5	1	●	ー	ー	●	──	15	10	5	20	×1.25	──
		空中コンボ	ファイア	0.4×3回	1	●	ー	ー	●	──						
			備考	空中コンボの攻撃回数がLV7で5回に、LV23で8回に増える												
	ケロフランベ		ファイア	1.0	1	ー	●	ー	●	──	ー	20	ー	15	×1.00	──
			備考	威力倍率がLV12で「1.5」に、LV28で「2.0」に上がる												
	ホットデトネ	火球	ファイア	0.25	1	●	ー	●	●	バーン(20%／3秒)	15	ー	15	15	×1.50	バーン
		爆発	ファイア	0.5	1	●	ー	●	●	バーン(50%／3秒)						バーン
	D・ファイガ	分裂前	ダーク	6.0	30	●	ー	●	ー	バーン(50%／3秒)	15	ー	15	ー	×1.30	バーン
		分裂後	ダーク	1.2×5回	30	●	ー	●	ー	バーン(20%／3秒)						バーン
	ケアル		──	(50+魔法力)	1	ー	●	●	●	HPを回復	ー	10	10	10	×1.00	HPを回復
			備考	LV18で『ケアルラ』に、LV35で『ケアルガ』に成長する												
	エスナ		──	──	1	ー	ー	●	ー	エスナ	ー	ー	ー	ー	──	──
	タイムボム		なし	0	24	ー	●	●	ー	タイムボム(100%)	ー	10	10	ー	×1.00	タイムボム
	スリプル		なし	0	1	●	ー	ー	ー	スリプル(100%／6秒)	10	ー	ー	ー	×1.00	スリプル
			備考	LV14で『スリプラ』に、LV25で『スリプガ』に成長する												
	リジェネ		──	──	10	ー	ー	●	●	リジェネ(20秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	ドレイン		──	──	15	ー	ー	●	●	ドレイン(10秒)	ー	ー	ー	ー	──	──
	メガフレア(進化)		ファイア	3.0	1	ー	ー	ー	ー	──	★	★	★	★	×1.00	──
			備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

分類	名前		属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
カエルソルジャー	ケロコンボ	ケロブレイド	ウォータ	0.75	1	●	●	—	—	—	35	35	35	10	×1.00	—
		ケロアタック	ウォータ	0.75	1	●	●	—	—	—						—
		ケロニードル	ウォータ	1.25	1	●	—	●	—	—						—
	ケロトルネド		物理	1.5	1	●	—	●	●	—	30	10	30	40	×1.25	—
			備考	突進する距離がLV7とLV23で伸びる												
	アクアレイド	武器	ウォータ	1.0	1	—	●	—	●	—	10	20	—	20	×1.00	—
		水刃	ウォータ	1.25	1	—	●	—	●	—						—
			備考	水刃の威力倍率がLV12で「1.5」に、LV28で「1.75」になり、飛ぶ速度もそれぞれのレベルで上がる												
	ケロアサルト		物理	1.5	1	—	●	●	●	—	10	20	20	20	×1.25	—
	ケアル		—	(50+魔法力)	1	—	—	●	●	HPを回復	—	—	10	10	×1.00	HPを回復
			備考	LV18で『ケアルラ』に、LV35で『ケアルガ』に成長する												
	ポイズン		なし	0	10	—	●	●	—	ポイズン(100%/8秒)	—	15	5	—	×1.00	ポイズン
	スリプル		なし	0	1	●	—	—	—	スリプル(100%/6秒)	15	—	—	—	×1.00	スリプル
			備考	LV14で『スリプラ』に、LV25で『スリプガ』に成長する												
	プロテス		—	—	8	—	●	●	—	プロテス(20秒)	—	—	—	—	—	—
	シェル		—	—	1	—	●	●	—	シェル(20秒)	—	—	—	—	—	—
	コンボアシスト		—	—	15	—	—	●	●	コンボアシスト(10秒)	—	—	—	—	—	—
	スピリットロア		—	—	20	—	—	●	●	スピリットロア(10秒)	—	—	—	—	—	—
	ウォタガ(進化)		ウォータ	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	水没
ガンミフクロウ	ライブラ		—	—	1	●	—	●	●	—	31	31	30	31	×1.00	—
			備考	観察した敵の属性耐性に応じて『羽手裏剣』と『弱点ダイヴ』の性能が変化する(※1)												
	羽手裏剣		物理	0.75×2回	1	●	●	—	—	(※2)	20	25	13	—	×1.00	(※2)
			備考	攻撃回数がLV10で3回に、LV20で4回に増える(『ライブラ』使用後はそれぞれ5回、7回に増える)												
	弱点ダイヴ		物理	1.5	1	●	—	—	●	(※2)	20	10	15	35	×1.00	(※2)
			備考	突進する速度がLV15とLV30で上がる												
	ファイア		ファイア	3.0	1	—	—	●	—	—	20	3	3	3	×1.50	—
			備考	LV10で『ファイラ』に、LV20で『ファイガ』に成長する												
	D・ファイガ	分裂前	ダーク	6.0	32	—	—	●	—	バーン(50%/3秒)	3	3	3	10	×1.30	バーン
		分裂後	ダーク	1.2×5回	32	—	—	●	—	バーン(20%/3秒)						バーン
	ブリザド		ブリザド	1.0	1	—	—	●	—	—	3	3	20	3	×1.40	—
			備考	LV10で『ブリザラ』に、LV20で『ブリザガ』に成長する												
	サンダー		サンダー	1.2	1	—	—	●	—	—	3	20	3	3	×1.90	—
			備考	LV10で『サンダラ』に、LV20で『サンダガ』に成長する												
	ケアル		—	(50+魔法力)	1	—	—	●	●	HPを回復	—	5	10	5	×1.00	HPを回復
			備考	LV10で『ケアルラ』に、LV20で『ケアルガ』に成長する												
	スパーク		ホーリー	0.5	1	—	—	●	—	—	—	—	3	10	×1.00	—
			備考	LV10で『スパークラ』に、LV20で『スパークガ』に成長する												
	コンフュ		なし	0	7	●	●	—	●	コンフュ(100%/6秒)	—	—	—	—	—	—
	ドレイン		—	—	12	—	—	—	●	ドレイン(10秒)	—	—	—	—	—	—
	コンボアシスト		—	—	15	—	—	—	●	コンボアシスト(10秒)	—	—	—	—	—	—
	スピリットロア		—	—	18	—	●	—	—	スピリットロア(10秒)	—	—	—	—	—	—
	ダークミスト(進化)		ダーク	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	黒霧
キバタイガー	クローコンボ	ライトクロー	ファイア	1.0	1	●	●	●	—	—	30	20	26	20	×1.00	—
		レフトクロー	ファイア	1.0	1	●	●	●	—	—						—
	パワーライト		ファイア	1.5	1	●	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—
	パワーレフト		ファイア	1.5	1	●	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—
	オーラバイト	オーラ	ファイア	0.8	1	●	●	●	—	—	25	20	26	25	×1.25	—
		本体	物理	1.5	1	●	●	●	—	—						—
			備考	オーラの攻撃回数がLV16で2回に、LV32で3回に増える												
	パワーバイト	オーラ	ファイア	1.0	1	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
		本体	物理	1.5	1	●	—	—	●	—						—
			備考	オーラの攻撃回数がLV16で2回に、LV32で3回に増える												
	オーラダイブ	オーラ	ファイア	0.8	1	●	●	—	—	—	25	37	10	30	×1.00	—
		本体	物理	1.0	1	●	●	—	—	—						—
			備考	オーラの攻撃回数がLV22で2回に、LV40で3回に増える												
	パワーダイブ	オーラ	ファイア	1.0	1	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
		本体	物理	1.0	1	●	—	—	●	—						—
			備考	オーラの攻撃回数がLV22で2回に、LV40で3回に増える												
	ダイブワープ		物理	0.5	1	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—

※1……技の属性がその敵に有効な属性に変わり、それに応じて特殊効果も変化。また、『羽手裏剣』の威力倍率が「0.5×3回」になる
※2……属性がファイアだと「バーン(50%/3秒)」、ブリザドだと「フリーズ(50%/5秒)」、サンダーだと「バインド(50%/5秒)」、ウォータだと「スリプル(100%/1.5秒)」、ダークだと「暗闇(50%/10秒)」、ホーリーだと「ミニマム(50%/10秒)」

スピリット	名前		属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
キバタイガー	D・ファイガ	分裂前	ダーク	6.0	45	―	―	●	●	バーン(50%/3秒)	10	20	20	15	――	バーン
キバタイガー		分裂後	ダーク	1.2×5回	45	―	―	●	●	バーン(20%/3秒)						バーン
キバタイガー	ケアル		――	(50+魔法力)	1	―	●	●	―	HPを回復	―	3	3	―	×1.00	HPを回復
			備考	LV12で『ケアルラ』に、LV28で『ケアルガ』に成長する												
キバタイガー	ゼログラビデ		――	0.3	1	―	―	●	●	無重力(100%/4秒)	10	―	15	10	――	――
			備考	LV20で『ゼログラビラ』に、LV30で『ゼログラビガ』に成長する												
キバタイガー	ブラックアウト		なし	0	10	―	●	●	―	暗闇(100%/6秒)	―	―	―	―	――	――
キバタイガー	ドレイン		――	――	15	―	●	●	―	ドレイン(10秒)	―	―	―	―	――	――
キバタイガー	ダークミスト(進化)		ダーク	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	黒霧
ギョライギョ	尾ヒレ斬り		ウォータ	1.0	1	●	―	●	●	――	25	20	35	30	×1.50	――
ギョライギョ	地面泳ぎ突進		ウォータ	1.5	1	●	―	―	●	――	25	20	15	40	×1.50	――
ギョライギョ	チャージ突進		ウォータ	1.5	1	●	●	―	―	スタン(100%/5秒)	25	40	15	15	×1.00	スタン
			備考	突進する距離がLV10とLV20で伸びる												
ギョライギョ	水流噴射		ウォータ	0.75×3回	1	●	―	●	―	――	25	20	35	15	×1.00	――
			備考	攻撃回数がLV10で4回に、LV20で5回に増える												
ギョライギョ	ウォタガ(進化)		ウォータ	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	水没
キングダニャン	ツノコンボ	ツノアタック	物理	1.0	1	●	―	―	●	――	28	25	20	30	×1.25	――
キングダニャン		ツノスライス	物理	1.0	1	●	―	―	●	――						――
キングダニャン	ツノダイブ		物理	1.5	1	●	―	●	●	――	34	20	35	30	×1.25	――
キングダニャン	ツノバウンド		物理	0.75×3回	1	●	●	―	―	――	25	35	15	20	×1.00	――
			備考	バウンドする回数がLV8で4回に、LV15で5回に増える												
キングダニャン	ケアル		――	(50+魔法力)	1	―	●	●	●	HPを回復	―	10	5	5	×1.00	HPを回復
			備考	LV10で『ケアルラ』に、LV20で『ケアルガ』に成長する												
キングダニャン	バルーン		なし	2.5	1	―	―	●	―	スタン(50%/3.3秒)	5	5	15	5	×1.40	スタン
			備考	LV16で『バルーンラ』に、LV25で『バルーンガ』に成長する												
キングダニャン	スロウ		なし	0	1	―	―	●	●	スロウ(100%/6秒)	8	5	5	5	×1.00	スロウ
キングダニャン	バニシュ		――	――	13	―	―	●	●	姿が消える(15秒)	―	―	5	5	――	姿が消える
キングダニャン	コンボアシスト		――	――	18	―	●	●	―	コンボアシスト(10秒)	―	―	―	―	――	――
キングダニャン	ダークミスト(進化)		ダーク	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	黒霧
クマダダイサーカス	パンダパンチ		物理	0.5	1	●	―	―	●	――	30	15	15	40	×1.00	――
			備考	威力倍率がLV19で「0.75」に、LV34で「1.0」に上がり、突進する距離もそれぞれのレベルで伸びる												
クマダダイサーカス	クマタックル		物理	0.5×3回	1	―	●	―	●	――	10	35	15	40	×0.75	――
			備考	突進する距離がLV24とLV40で伸び、攻撃が4回以上ヒットする可能性も生まれる												
クマダダイサーカス	ちゃぶ台返し		物理	1.0×2回	1	●	―	●	―	スタン(100%/2秒)	25	10	30	10	×1.00	スタン
クマダダイサーカス	ヒップダイヴ	本体	物理	1.5	1	●	●	●	―	――	35	40	40	10	×0.85	――
クマダダイサーカス		衝撃波	物理	0.75	1	●	●	●	―	――						――
			備考	衝撃波の届く範囲がLV12とLV30で広がる												
クマダダイサーカス	メガフレア(進化)		ファイア	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
			備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												
クマパンダー	パンダパンチ		物理	0.5	1	●	―	―	●	――	30	15	15	40	×1.00	――
			備考	威力倍率がLV19で「0.75」に、LV34で「1.0」に上がり、突進する距離もそれぞれのレベルで伸びる												
クマパンダー	クマタックル		物理	0.5×3回	1	―	●	―	●	――	10	35	15	40	×0.75	――
			備考	突進する距離がLV24とLV40で伸び、攻撃が4回以上ヒットする可能性も生まれる												
クマパンダー	ちゃぶ台返し		物理	1.0×2回	1	●	―	●	―	スタン(100%/2秒)	30	15	35	10	×1.00	スタン
クマパンダー	ヒップダイヴ	本体	物理	1.5	1	●	●	●	―	――	30	35	35	10	×0.85	――
クマパンダー		衝撃波	物理	0.75	1	●	●	●	―	――						――
			備考	衝撃波の届く範囲がLV12とLV30で広がる												
クマパンダー	ホーリー(進化)		ホーリー	2.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
			備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを回復する(自分は最大値の10%、自分以外は最大値の5%回復)												
コウモリバット	体当たり		ダーク	1.0	1	●	―	―	―	――	35	15	15	―	×1.50	――
コウモリバット	超音波攻撃		物理	0.4×2回	1	●	●	●	―	――	30	35	40	35	×1.25	――
			備考	攻撃回数がLV15で3回に、LV30で5回に増える												
コウモリバット	回復超音波		物理	(魔法力)	1	―	―	●	―	HPを回復	―	―	―	―	――	――
			備考	超音波を3回放ち、各25%の確率でHPを回復する。超音波を放つ回数がLV11で4回に、LV21で6回に増える												
コウモリバット	暗闇超音波		ダーク	0.2×2回	1	―	●	―	●	暗闇(30%/10秒)	―	―	―	―	――	――
			備考	攻撃回数がLV12で3回に、LV22で4回に増える												
コウモリバット	混乱超音波		ダーク	0.2×2回	1	●	―	―	●	コンフュ(30%/10秒)	―	―	―	―	――	――
			備考	攻撃回数がLV13で3回に、LV23で4回に増える												
コウモリバット	吸血攻撃		ダーク	2.0	1	●	―	―	―	ダメージぶんHPを回復	15	10	15	5	×1.25	HPを回復

INDEX

- スピリットの基礎知識
- ブリード
- 触れ合い
- アビリティリンク
- スピリット育成の手引き
- スピリットデータファイル
- スピリット全技リスト
- フリックラッシュ
  - 対戦ルール
  - リザルト
  - トーナメント
  - 通信バトル
  - 攻略アドバイス

分類	名前		属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
コウモリバット	W. カッター	R. カッター	物理	1.0	1	—	●	—	●	—	—	35	15	30	×1.00	—
		L. カッター	物理	1.0	1	—	●	—	—	—						—
	ゼログラビデ		なし	0.3	5	●	—	—	●	無重力(100%/4秒)	10	—	—	15	×1.00	無重力
			備考	LV15で『ゼログラビラ』に、LV25で『ゼログラビガ』に成長する												
	スリプル		なし	0	1	●	—	—	●	スリプル(100%/6秒)	10	5	15	15	×1.00	スリプル
			備考	LV18で『スリプラ』に、LV36で『スリプガ』に成長する												
	ドレイン		—	—	8	—	—	●	—	ドレイン(10秒)	—	—	—	—	—	—
	ヘイスト		—	—	20	—	—	●	—	ヘイスト(10秒)	—	—	—	—	—	—
	ダークミスト(進化)		ダーク	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	黒霧
ゾウエレファント	ノーズコンボ	ハナ	ウォータ	0.4×2回	1	●	—	●	—	—	100	100	—	100	×2.15	—
		水圧	ウォータ	1.0	1	●	—	●	—	—						—
	クエイク突撃	地ひびき	物理	1.0	1	●	—	—	●	スタン(100%/5秒)	40	25	20	35	×1.25	スタン
		体当たり	物理	1.0	1	●	—	—	●	—						—
			備考	地ひびきの届く範囲がLV18とLV28で広がる												
	岩石落とし		物理	0.6×2回	1	●	—	●	●	スタン(30%/5秒)	25	20	35	42	×1.50	スタン
			備考	岩石を落とす回数がLV15で3回に、LV35で4回に増える												
	水流		ウォータ	0.4×3回	1	●	●	●	—	—	25	50	45	15	×1.00	—
			備考	攻撃回数がLV10で4回に、LV30で5回に増える												
	バーサク突撃		物理	0.7×3回	1	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—
	怒りモード		—	—	1	●	●	—	●	怒る(20秒)	10	5	—	8	—	怒る
			備考	怒り中のみ『バーサク突撃』(フリックラッシュでは『ノーズコンボ』)を使う												
	ウォタガ(進化)		ウォータ	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	水没
タイホウカブト	両手チョップ		物理	1.0	1	●	●	—	●	—	10	15	5	5	×2.00	—
	ツノショット		物理	1.0	1	●	●	●	●	—	35	30	30	25	×1.00	—
			備考	力をためたときは弾を連続して撃つ(基本的には以下の各種『○○ショット』も同じ性質を持つ)												
	目印ショット		物理	0.1	1	●	—	●	—	照準を表示	—	—	—	—	—	照準を表示
			備考	敵に照準を5秒間表示させて『ツノショット』で攻撃する。照準の表示時間がLV10で7秒に、LV20で9秒に延びる												
	追撃ショット		ファイア	0.5	1	●	●	—	—	—	25	30	30	10	×1.50	—
	魔法ショット		(備考参照)	(備考参照)	1	—	—	—	●	(備考参照)	—	—	—	—	—	—
			備考	『火のショット』『雷のショット』『氷のショット』のいずれかの弾を撃つ												
	火のショット		ファイア	0.5×2回	1	—	—	—	●	バーン(20%/3秒)	10	5	15	20	×1.50	バーン
	雷のショット		サンダー	0.5×2回	1	—	—	—	●	バインド(20%/5秒)	10	10	10	20	×1.50	バインド
	氷のショット		ブリザド	0.5×2回	1	—	—	—	●	フリーズ(20%/5秒)	10	10	10	20	×1.50	フリーズ
	支援ショット		物理	(50+魔法力)	1	—	—	●	—	HPを回復	—	—	—	—	—	—
	アイスゾーン(進化)		ブリザド	0.7×3回	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	氷結
タカイーグル	テレポ突進		ホーリー	0.5×3回	1	●	●	●	●	—	30	30	25	35	×1.75	—
	羽根ミサイル		ファイア	0.25×2回	1	●	—	—	●	—	15	15	15	25	×1.30	—
			備考	攻撃回数がLV10で4回に、LV20で6回に増える												
	バルカン掃射		ファイア	0.5×3回	1	●	●	—	—	—	30	40	20	15	×0.70	—
	空爆アタック		ファイア	1.0×4回	1	●	—	●	—	—	25	15	40	25	×0.85	—
			備考	攻撃回数がLV15で5回に、LV25で6回に増える												
	メガフレア(進化)		ファイア	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	—
タツホース	シャボン弾(※1)		ウォータ	1.0	1	●	—	●	●	—	40	35	35	40	×1.00	—
	シャボン弾弐		ウォータ	1.0	1	●	—	●	—	—	30	15	25	15	×1.00	—
	シャボン散弾		ウォータ	1.0	1	—	●	—	—	—	—	—	—	—	×1.00	—
			備考	弾を飛ばす範囲がLV8とLV16で広がり、弾の飛ぶ速度もそれぞれのレベルで上がる												
	シャボン爆発		ウォータ	1.5	1	●	●	—	—	—	—	—	—	—	×1.00	—
			備考	爆発の届く範囲がLV10とLV20で広がる												
	シャボン機雷		ウォータ	1.0	1	—	●	—	●	スタン(100%/5秒)	15	25	10	20	×1.50	スタン
			備考	水球の出現している時間がLV15とLV30で延びる												
	シャボン障壁		ウォータ	1.5	1	—	—	●	●	—	10	10	15	20	×1.25	—
			備考	障壁の出現している時間がLV12とLV24で延びる												
	フリーズ		ブリザド	4.5	25	—	●	●	—	フリーズ(100%/6秒)	5	15	15	5	×1.25	フリーズ
	プロテス		—	—	16	—	—	●	—	プロテス(20秒)	—	—	—	—	—	—
	シェル		—	—	8	—	—	●	—	シェル(20秒)	—	—	—	—	—	—
	ウォタガ(進化)		ウォータ	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	水没
タマシーフ	連ブーメラン	右ブーメラン	物理	1.0	1	●	●	—	—	—	40	40	15	30	×1.25	—
		左ブーメラン	物理	1.0	1	●	●	—	—	—						—
	両ブーメラン		物理	0.8×2回	1	—	●	●	—	—	10	20	35	30	×1.25	—

※1……『フリックラッシュ』では名前が『シャボン発射』になる。性格がタイプⅠのときは、相手が遠い位置にいると『シャボン爆発』に技が変化する。性格がタイプⅡのときは、相手が近い位置にいると『シャボン散弾』に、遠い位置にいると『シャボン爆発』に技が変化する

スピリット	名前	属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
タマシープ	転倒体当たり	物理	0.6×2回	1	●	—	—	●	——	30	22	15	30	×1.25	——
	備考	突進する距離がLV15とLV30で伸び、3回以上ヒットする可能性も生まれる													
	巻き込み睡眠	物理	0	1	●	●	—	●	スリプル(100%/2.5秒)	10	10	—	10	×1.00	スリプル
	備考	攻撃の届く範囲がLV8とLV20で広がる													
	バルーン	なし	2.5	1	●	—	●	—	スタン(50%/3.3秒)	10	—	25	—	×1.40	スタン
	備考	LV16で『バルーンラ』に、LV25で『バルーンガ』に成長する													
	リジェネ	——	——	22	—	—	—	●	リジェネ(20秒)	—	—	—	—	——	——
	ドレイン	——	——	13	—	—	—	●	ドレイン(10秒)	—	—	—	—	——	——
	スロウ	なし	0	1	—	●	●	—	スロウ(100%/6秒)	—	5	5	—	×1.00	スロウ
	ストップ	なし	0	12	—	●	●	—	ストップ(100%/6秒)	—	3	5	—	×1.00	ストップ
	ホーリー(進化)	ホーリー	2.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	——
	備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを回復する(自分は最大値の10%、自分以外は最大値の5%回復)													
ツノカブト	両手チョップ	物理	1.0	1	●	●	—	●	——	15	15	5	10	×2.00	——
	ツノショット	物理	1.0	1	●	●	●	●	——	30	30	35	20	×1.00	——
	備考	力をためたときは弾を連続して撃つ(基本的には以下の各種『○○ショット』も同じ性質を持つ)													
	目印ショット	物理	0.1	1	●	—	●	—	照準を表示	—	—	—	—	——	照準を表示
	備考	敵に照準を5秒間表示させて『ツノショット』で攻撃する。照準の表示時間がLV10で7秒に、LV20で9秒に延びる													
	追撃ショット	ファイア	0.5	1	●	●	—	—	——	25	40	30	10	×1.50	——
	魔法ショット	(備考参照)	(備考参照)	1	—	—	—	●	(備考参照)	—	—	—	—	——	——
	備考	『火のショット』『雷のショット』『氷のショット』のいずれかの弾を撃つ													
	火のショット	ファイア	0.5×2回	1	—	—	—	●	バーン(20%/3秒)	10	5	10	20	×1.50	バーン
	雷のショット	サンダー	0.5×2回	1	—	—	—	●	バインド(20%/5秒)	10	5	10	20	×1.50	バインド
	氷のショット	ブリザド	0.5×2回	1	—	—	—	●	フリーズ(20%/5秒)	10	5	10	20	×1.50	フリーズ
	支援ショット	物理	(50+魔法力)	1	—	—	●	—	HPを回復	—	—	—	—	——	——
	サンダガ(進化)	サンダー	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	感電
ツノケラトプス	ツノアッパー 突進	物理	0.5	1	●	●	●	●	——	30	35	30	25	×1.20	——
	ツノアッパー アッパー	物理	1.0	1	●	●	●	●	——						——
	ツノ真空波	物理	0.2	1	●	●	●	—	スタン(50%/5秒)	20	30	30	25	×1.20	スタン
	備考	『フリックラッシュ』ではつづけて『ツノアッパー』をくり出す													
	真空波プレス	物理	0.5×4回	1	●	—	●	—	——	20	5	35	15	×0.85	——
	備考	攻撃回数がLV10で5回に、LV20で6回に増える													
	トゲバウンド	物理	1.5×3回	1	●	●	—	●	——	15	15	—	20	×1.20	——
	トゲスピン	物理	1.5×3回	1	—	●	—	●	——	15	15	5	15	×1.20	——
	トゲチェンジ	——	——	1	●	●	—	●	姿が変化	—	—	—	—	——	——
	備考	球体に変化して、直後に『トゲバウンド』または『トゲスピン』を使う													
	アイスゾーン(進化)	ブリザド	0.7×3回	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	氷結
デンデンカルゴ	カルゴロール	物理	0.25×4回	1	●	●	—	●	——	30	35	10	30	×1.75	——
	備考	攻撃回数がLV10で6回に、LV20で8回に増える													
	カルゴスピン	物理	1.0	1	●	●	●	●	——	35	30	30	40	×1.75	——
	備考	攻撃回数がLV15で2回に、LV28で3回に増える													
	シェルスロー	物理	1.5	1	—	●	—	—	——	25	25	10	20	×2.00	——
	パワースロー	物理	1.5	1	●	—	—	—	スタン(100%/5秒)	—	—	—	—	——	——
	ゼログラビデ	なし	0.3	1	●	—	●	—	無重力(100%/4秒)	10	—	10	—	×1.00	無重力
	備考	LV13で『ゼログラビラ』に、LV35で『ゼログラビガ』に成長する													
	スパーク	ホーリー	0.5	1	—	—	●	—	——	—	—	25	5	×1.00	——
	備考	LV8で『スパークラ』に、LV25で『スパークガ』に成長する													
	スロウ	なし	0	5	—	—	●	—	スロウ(100%/6秒)	—	10	10	5	×1.00	スロウ
	ストップ	なし	0	21	—	—	●	—	ストップ(100%/6秒)	—	—	5	—	×1.00	ストップ
	プロテス	——	——	3	—	—	—	●	プロテス(20秒)	—	—	—	—	——	——
	シェル	——	——	18	—	—	—	●	シェル(20秒)	—	—	—	—	——	——
	ドレイン	——	——	9	—	●	—	—	ドレイン(10秒)	—	—	—	—	——	——
	スピリットロア	——	——	23	●	●	—	—	スピリットロア(10秒)	—	—	—	—	——	——
	ダークミスト(進化)	ダーク	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	黒霧
ドクドクサンショ	尾ヒレ叩き	物理	1.0	1	●	●	—	—	——	20	35	10	10	×1.50	——
	毒沼体当たり	ダーク	1.0	1	—	—	●	●	ポイズン(100%/10秒)	10	10	40	30	×1.00	ポイズン
	毒のした	ダーク	0.5	1	●	—	—	●	ポイズン(50%/10秒)	25	10	10	30	×2.50	ポイズン
	毒地雷	ダーク	0.5×3回	1	●	—	●	●	ポイズン(100%/10秒)	20	10	25	20	×1.00	ポイズン
	備考	毒地雷の設置時間がLV10とLV20で延びる													

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
——
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

	名前	属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
ドクドクサンショ	火炎弾	ファイア	1.5	1	●	●	―	―	――	25	35	15	10	×1.00	――
		備考	攻撃の届く範囲がLV15とLV30で広がる												
	コンフュガス	ダーク	0.5	1	―	―	●	―	コンフュ(100%/10秒)	―	―	―	―	――	――
	ウォタガ(進化)	ウォータ	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	水没
ドラゴンモドキ	なめまわす	ウォータ	0.5	1	―	●	●	―	(備考参照)	10	40	25	15	×1.50	(備考参照)
		備考	通常は「バインド(50%/5秒)」だが、低確率で「コンフュ(50%/10秒)」か「ポイズン(50%/10秒)」になる												
	かみつき	物理	1.5	1	●	―	―	●	――	25	10	15	30	×1.50	――
	かんしゃく玉	ファイア	0.2×4回	1	●	●	●	―	――	35	35	40	20	×1.35	――
		備考	攻撃回数がLV12で6回に、LV22で8回に増える												
	ロケット花火	ファイア	0.5	1	●	―	●	―	――	―	―	―	―	――	――
		備考	25%の確率で3回攻撃する。その確率がLV15で50%に、LV25で75%に上がる												
	ネズミ花火	ファイア	0.3×2回	1	●	―	―	●	――	―	―	―	―	――	――
		備考	攻撃回数がLV10で4回に、LV20で6回に増える												
	怪音波拡声	物理	1.0	1	―	●	―	●	スタン(50%/5秒)	―	―	―	―	――	――
	ファイア	ファイア	3.0	1	―	―	―	●	――	5	―	10	25	×1.50	――
		備考	LV10で『ファイラ』に、LV20で『ファイガ』に成長する												
	スパーク	ホーリー	0.5	1	●	●	―	―	――	25	15	―	10	×1.00	――
		備考	LV13で『スパークラ』に、LV25で『スパークガ』に成長する												
	ブラックアウト	なし	0	21	―	―	●	―	暗闇(100%/6秒)	―	―	―	―	――	――
	タイムボム	なし	0	17	―	―	●	―	タイムボム(100%)	―	―	10	―	×1.00	タイムボム
	ヘイスト	――	――	22	―	―	●	●	ヘイスト(10秒)	―	―	―	―	――	――
	スピリットロア	――	――	18	―	―	●	●	スピリットロア(10秒)	―	―	―	―	――	――
	メガフレア(進化)	ファイア	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
		備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												
ドリルサイ	サイアッパー 突進	物理	0.5	1	●	●	●	●	――	35	40	34	30	×1.25	――
	アッパー	物理	1.0	1	●	●	●	●	――						――
	サイドリル	物理	0.15×9回	1	●	●	●	―	――	20	30	29	20	×1.00	――
		備考	攻撃回数がLV10で12回に、LV20で15回に増える												
	モグアタック	物理	0.3×4回	1	●	―	●	―	――	―	―	―	―	――	――
	モグバウンド	物理	1.5×3回	1	●	―	―	●	――	20	―	29	10	×1.00	――
	トゲバウンド	物理	1.5×3回	1	●	●	―	●	――	10	15	4	20	×1.00	――
	トゲスピン	物理	1.5×3回	1	―	●	―	●	――	15	15	4	20	×1.00	――
	トゲチェンジ	――	――	1	●	●	―	●	姿が変化	―	―	―	―	――	――
		備考	球体に変化して、直後に『トゲバウンド』または『トゲスピン』を使う												
	メガフレア(進化)	ファイア	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
		備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												
ナルバード	テレポ突進	ホーリー	0.5×3回	1	●	●	―	―	――	35	40	20	25	×1.75	――
	きりもみ突進	ホーリー	1.0	1	●	●	―	―	――	25	35	20	20	×1.35	――
	垂直ダイヴ	ホーリー	1.5	1	●	―	●	―	――	25	15	45	30	×1.25	――
	羽根レーザー	ホーリー	0.25×2回	1	●	―	―	●	――	15	10	15	25	×1.20	――
		備考	攻撃回数がLV10で4回に、LV20で6回に増える												
	ホーリー(進化)	ホーリー	2.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
		備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを回復する(自分は最大値の10%、自分以外は最大値の5%回復)												
ネクッポイ	ヘビニードル	物理	1.0	1	●	―	●	―	――	20	15	25	10	×1.50	――
	ヘビラッシュ ヘビスナッチ	物理	1.0	1	●	―	●	―	――	35	15	30	10	×1.00	――
	ヘビウイップ	物理	1.0	1	●	―	●	―	――						――
	スピンロール	ファイア	0.4×8回	1	●	―	●	●	――	25	15	25	30	×1.00	――
	ヘビファイア	ファイア	1.0	1	●	●	―	●	――	15	25	10	20	×1.00	――
	ヘビバースト	ファイア	1.5	1	―	●	―	●	――	―	20	10	20	×1.00	――
	ヘビバーサク	――	――	1	●	●	―	●	怒る(20秒)	5	10	―	10	――	怒る
		備考	怒り中は、『スピンロール』の旋回能力が上がって『ヘビファイア』で弾を3発吐く。また、『フリックラッシュ』中のみ魔法力が1.5倍に、『スピンロール』のダメージが1.5倍に増える												
	ダークミスト(進化)	ダーク	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	黒霧
ネコキャット	トリオスピン	ダーク	1.0	1	●	●	―	―	――	27	40	15	15	×1.25	――
	音符の嵐	ダーク	0.3×5回	1	●	―	●	―	――	30	15	32	15	×1.50	――
	ƒファイア	ファイア	(備考参照)	1	―	―	●	●	――	―	15	25	25	×1.25	――
		備考	音の玉・小(威力倍率:0.4)または音の玉・大(威力倍率:0.8)を、合計3~4個出現させる												
	パウザマイン	ダーク	0.1	1	●	―	―	●	スリプル(100%/1.5秒)	15	5	―	20	×1.00	スリプル
		備考	設置する音の玉の数がLV15で2個に、LV30で3個に増え、設置する範囲もそれぞれのレベルで広がる												
	音サンダー	サンダー	0.3	1	●	―	●	●	バインド(25%/5秒)	20	15	25	25	×1.25	バインド
		備考	「敵を追う音の玉を1個放つ」「回転して飛ぶ音の玉を4個放つ」「直進する音の玉を8個放つ」のいずれかの方法で攻撃する												

スピリット	名前	属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
ネコキャット	ヒールダンス	——	(50+魔法力)	1	●	●	—	—	HPを回復	8	10	3	—	×1.00	HPを回復
		備考	HPの回復量がLV10で「100＋魔法力」に、LV20で「200＋魔法力」になる												
	サンダガ(進化)	サンダー	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	感電
バカンスシール	あびせ倒し あびせ倒し	ブリザド	1.0	1	●	●	●	●	——	20	30	20	20	×0.75	——
	スライド	ブリザド	1.0	1	●	●	●	●	——						——
	ヘディング	ファイア	(※1)	1	—	●	●	—	(※1)						(※1)
	移動爆弾投げ	ファイア	(※1)	1	●	—	●	—	(※1)	30	20	20	10	×3.00	(※1)
	爆弾転がし	ファイア	(※1)	1	—	—	●	—	(※1)	10	10	20	10	×3.00	(※1)
	プレスダイス	物理	0.5×5回	1	—	●	—	●	——	5	20	20	30	×0.70	——
		備考	投げたダイスの目に応じて狙う相手が決定。攻撃回数がLV20で10回に、LV36で15回に増える												
	ツララダイス	ブリザド	0.5×5回	1	●	—	—	●	フリーズ(20%／5秒)	25	10	—	20	×0.65	フリーズ
		備考	投げたダイスの目に応じて狙う相手が決定。攻撃回数がLV20で10回に、LV36で15回に増える												
	バルーン	なし	2.5	1	—	—	●	—	スタン(50%／3.3秒)	10	10	20	10	×1.40	スタン
		備考	LV16で『バルーンラ』に、LV25で『バルーンガ』に成長する												
	ウォタガ(進化)	ウォータ	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	水没
ハサミクワガタ	捕縛ショット	物理	1.0	1	●	—	●	—	——	30	15	30	15	×2.00	——
	ムネショット	物理	1.0	1	—	●	●	●	——	—	40	30	35	×1.00	——
		備考	力をためたときは弾を連続して撃つ(基本的には以下の各種『○○ショット』も同じ性質を持つ)												
	封印ショット	物理	0	1	●	—	—	●	コマンド封印(100%／10秒)	10	5	—	5	×1.00	——
		備考	コマンド封印の効果時間がLV10で18秒に、LV20で25秒に延びる												
	迫撃ショット 弾	物理	0.1	1	●	●	—	—	——	25	25	—	5	×2.00	——
	爆風	物理	0.5	1	●	●	—	—	——						——
	魔法ショット	(備考参照)	(備考参照)	1	—	—	●	—	(備考参照)	—	—	—	—	——	——
		備考	『火のショット』『雷のショット』『氷のショット』のいずれかの弾を撃つ												
	火のショット	ファイア	0.5×2回	1	—	—	●	—	バーン(15%／3秒)	5	5	10	5	×1.50	バーン
	雷のショット	サンダー	0.5×2回	1	—	—	●	—	バインド(15%／5秒)	5	5	10	5	×1.50	バインド
	氷のショット	ブリザド	0.5×2回	1	—	—	●	—	フリーズ(15%／5秒)	5	5	10	5	×1.50	フリーズ
	支援ショット	物理	(75+魔法力)	1	—	—	—	●	HPを回復	—	—	—	—	——	——
	地雷ショット	物理	1.0	1	●	—	—	●	バインド(100%／5秒)	20	—	10	25	×1.50	バインド
	アイスゾーン(進化)	ブリザド	0.7×3回	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	氷結
ハナダワンニャン	ツノコンボ ツノアタック	物理	1.0	1	●	—	—	●	——	30	25	20	35	×0.90	——
	ツノスライス	物理	1.0	1	●	—	—	●	——						——
	ツノダイブ	物理	1.5	1	●	—	●	●	——	30	25	40	30	×1.00	——
	ツノバウンド	物理	0.75×2回	1	●	●	—	—	——	25	40	10	10	×0.80	——
		備考	バウンドする回数がLV8で3回に、LV15で4回に増える												
	ケアル	——	(50+魔法力)	1	—	—	●	●	HPを回復	—	—	5	10	×1.00	HPを回復
		備考	LV10で『ケアルラ』に、LV20で『ケアルガ』に成長する												
	ゼログラビデ	なし	0.3	1	—	—	●	—	無重力(100%／4秒)	—	—	8	—	×1.00	無重力
		備考	LV13で『ゼログラビラ』に、LV25で『ゼログラビガ』に成長する												
	ホーリー	ホーリー	0.8	40	—	—	●	—	——	—	—	—	—	——	——
		備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを100回復する												
	ポイズン	なし	0	12	—	—	●	●	ポイズン(100%／8秒)	—	—	5	10	×1.00	ポイズン
	スロウ	なし	0	1	●	—	●	—	スロウ(100%／6秒)	5	10	6	5	×1.00	スロウ
	ストップ	なし	0	11	●	—	●	—	ストップ(100%／6秒)	5	—	2	—	×1.00	ストップ
	バニシュ	——	——	18	●	—	●	—	姿が消える(15秒)	5	—	4	—	——	姿が消える
	ヘイスト	——	——	22	—	●	●	—	ヘイスト(10秒)	—	—	—	—	——	——
	コンボアシスト	——	——	17	—	●	●	—	コンボアシスト(10秒)	—	—	—	—	——	——
	ホーリー(進化)	ホーリー	2.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	——
		備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを回復する(自分は最大値の10%、自分以外は最大値の5%回復)												
ハラグチアヒル	なめまわす	ウォータ	0.5	1	●	—	●	—	(備考参照)	30	15	40	25	×1.25	(備考参照)
		備考	通常は「バインド(50%／5秒)」だが、低確率で「コンフュ(50%／10秒)」か「ポイズン(50%／10秒)」になる												
	かみつき	物理	1.5	1	—	●	—	—	——	10	35	15	20	×1.50	——
	クラッカー	物理	0.5	1	●	—	—	●	——	35	40	15	40	×1.25	——
		備考	25%の確率で3回攻撃する。その確率がLV15で50%に、LV25で75%に上がる												
	吹き流し	物理	0.3×4回	1	●	●	—	●	——	—	—	—	—	——	——
		備考	25%の確率で3方向を攻撃する。その確率がLV10で50%に、LV20で75%に上がる												
	びっくり箱	ファイア	0.3×2回	1	—	●	—	●	——	—	—	—	—	——	——
		備考	攻撃回数がLV12で4回に、LV24で6回に増える												
	怪音波拡声	物理	0.5	1	●	—	—	●	スタン(50%／5秒)	—	—	—	—	——	——

※1……威力倍率は出現した玉の色が青だと「0」、黄か赤だと「1.0」。特殊効果は玉の色が青か黄だと「——」、赤だと「バーン(100%／3秒)」。黄や赤の玉が出現する確率がLV12とLV28で上がる

INDEX
スピリットの基礎知識
フリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
——
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

	名前	属性	威力倍率	使うレベル	バトル					フリックラッシュ					
					使う性格 I	使う性格 II	使う性格 III	使う性格 IV	特殊効果	カードの出現比率 I	カードの出現比率 II	カードの出現比率 III	カードの出現比率 IV	ダメージ補正	特殊効果
ハラグチアヒル	バルーン	なし	2.5	1	●	―	●	―	スタン(50%／3.3秒)	15	10	20	10	×1.40	スタン
		備考	LV12で『バルーンラ』に、LV24で『バルーンガ』に成長する												
	コンフュ	なし	0	15	―	●	●	―	コンフュ(100%／6秒)	―	―	―	―	――	――
	スリプル	なし	0	1	●	―	●	―	スリプル(100%／6秒)	10	―	10	5	×1.00	スリプル
		備考	LV13で『スリプラ』に、LV25で『スリプガ』に成長する												
	ヘイスト	――	――	26	―	●	●	―	ヘイスト(10秒)	―	―	―	―	――	――
	リジェネ	――	――	18	―	●	●	―	リジェネ(20秒)	―	―	―	―	――	――
	スピリットロア	――	――	13	―	●	●	―	スピリットロア(10秒)	―	―	―	―	――	――
	エリクサー(進化)	――	――	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	HPを回復
		備考	味方全員のカードを完全に補充し、HPを回復する(自分は最大値の20%、自分以外は最大値の10%回復)												
ハリライオン	連続ひっかき 右ひっかき	物理	0.5	1	●	―	●	―	――	32	20	25	15	×1.25	――
	左ひっかき	物理	0.5	1	●	―	●	―	――						――
	跳びひっかき	物理	1.0	1	●	―	●	●	――	30	15	25	35	×1.50	――
	ハリ回転攻撃 回転攻撃	物理	0.4×3回	1	●	●	●	―	――	30	40	25	15	×1.00	――
	フィニッシュ	物理	0.5	1	●	●	●	―	――						――
		備考	回転攻撃の回数がLV15で4回に、LV30で6回に増える												
	跳びハリ刺し	物理	1.0×3回	1	―	―	●	●	――	―	15	25	30	×1.00	――
		備考	攻撃回数がLV8で4回に、LV22で6回に増える												
	怒り爆発	――	――	1	●	●	●	●	怒る(20秒)	8	10	―	5	――	怒る
		備考	怒り中のみ『かみつき』を使う												
	かみつき	ファイア	1.5	1	●	●	―	●	――	100	100	―	100	×2.00	――
	メガフレア(進化)	ファイア	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
		備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												
ハンサムペガサス	竜巻チャージ	物理	1.0	1	●	●	―	●	――	35	40	15	35	×1.00	――
		備考	『カマイタチ』が使用可能になり、さらにこの技を使うごとに『グライド突撃』『カマイタチ』が強化される												
	グライド突撃	物理	0.5	1	●	●	●	●	――	30	30	40	35	×2.00	――
		備考	『竜巻チャージ』を使うごとに威力倍率が「1.0」→「1.25」→「1.5」と上がる												
	カマイタチ	物理	0.3×5回	1	●	●	―	●	――	20	25	15	25	×1.75	――
		備考	『竜巻チャージ』を2回使うと「威力倍率：0.5×4回、弾が相手を追う」、3回使うと「威力倍率：1.0、弾が相手を追って何度も当たる」と変化。攻撃後は『竜巻チャージ』を使った回数がゼロにもどる。射程距離がLV15とLV25で伸びる												
	スパーク	ホーリー	0.5	1	●	―	●	―	――	15	5	30	5	×1.00	――
		備考	LV14で『スパークラ』に、LV28で『スパークガ』に成長する												
	ヘイスト	――	――	8	―	●	●	―	ヘイスト(10秒)	―	―	―	―	――	――
	リジェネ	――	――	16	―	―	●	―	リジェネ(20秒)	―	―	―	―	――	――
	スピリットロア	――	――	10	―	●	●	―	スピリットロア(10秒)	―	―	―	―	――	――
	ホーリー(進化)	ホーリー	2.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
		備考	敵にダメージを与え、味方全員のHPを回復する(自分は最大値の10%、自分以外は最大値の5%回復)												
フルーツキャット	トリオスピン	ダーク	1.0	1	●	●	―	―	――	25	40	15	15	×1.25	――
	音符の嵐	ダーク	0.3×5回	1	●	―	●	―	――	35	15	25	15	×1.50	――
	♪ファイア	ファイア	(備考参照)	1	―	―	●	●	――	―	10	25	25	×1.25	――
		備考	音の玉・小(威力倍率：0.4)または音の玉・大(威力倍率：0.8)を、合計3～4個出現させる												
	パウザマイン	ダーク	0.1	1	●	―	―	●	スリプル(100%／1.5秒)	15	5	5	15	×1.00	スリプル
		備考	設置する音の玉の数がLV15で2個に、LV30で3個に増え、設置する範囲もそれぞれのレベルで広がる												
	音サンダー	サンダー	0.3	1	●	―	●	●	バインド(25%／5秒)	15	15	25	25	×1.25	バインド
		備考	「敵を追う音の玉を1個放つ」「回転して飛ぶ音の玉を4個放つ」「直進する音の玉を8個放つ」のいずれかの方法で攻撃する												
	ヒールダンス	――	(50+魔法力)	1	●	●	―	―	HPを回復	10	15	5	5	×1.00	HPを回復
		備考	HPの回復量がLV10で「100+魔法力」に、LV20で「200+魔法力」になる												
	エリクサー(進化)	――	――	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	HPを回復
		備考	味方全員のカードを完全に補充し、HPを回復する(自分は最大値の20%、自分以外は最大値の10%回復)												
ヘビトカゲ	ヘビニードル	物理	1.0	1	●	―	●	―	――	25	15	25	15	×1.50	――
	ヘビラッシュ ヘビスナッチ	物理	1.0	1	●	―	●	―	――	30	15	30	15	×1.00	――
	ヘビウイップ	物理	1.0	1	●	―	●	―	――						――
	スピンロール	ファイア	0.4×8回	1	●	―	●	●	――	25	15	25	20	×1.00	――
	ヘビファイア	ファイア	1.0	1	●	●	―	●	――	15	25	10	20	×1.00	――
	ヘビバースト	ファイア	1.5	1	―	●	―	●	――	―	20	10	20	×1.00	――
	ヘビバーサク	――	――	1	●	●	―	●	怒る(20秒)	5	10	―	10	――	怒る
		備考	怒り中は、『スピンロール』の旋回能力が上がって『ヘビファイア』で弾を3発吐く。また、『フリックラッシュ』中のみ魔法力が1.5倍に、『スピンロール』『ヘビバースト』のダメージが1.5倍に増える												
	メガフレア(進化)	ファイア	3.0	1	―	―	―	―	――	★	★	★	★	×1.00	――
		備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												

スピリット	名前		属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
ボウクンレックス	ディノバイト		物理	0.4×3回	1	●	●	●	—	——	25	20	30	10	×1.80	——
	備考		攻撃回数がLV8で4回に、LV24で5回に増える													
	ディノテール		物理	0.8	1	—	●	●	—	——	—	20	20	10	×0.80	——
	備考		攻撃回数がLV18で2回に、LV33で3回に増える													
	ディノタップ		物理	1.0	1	●	—	●	—	——	15	—	20	10	×1.25	——
	ディノブレス		ファイア	0.5×4回	1	●	●	—	●	バーン(50%/3秒)	25	20	—	20	×1.15	バーン
	灼熱球		ファイア	0.5	1	—	●	—	●	バーン(50%/3秒)	5	25	5	25	×1.25	バーン
	備考		火球の数がLV15で3個に、LV29で5個に増える													
	爆発球		ファイア	0.5	1	●	—	—	●	バーン(50%/3秒)	15	15	5	25	×2.00	バーン
	備考		火球の数がLV20で3個に、LV40で5個に増える													
	咆哮衝撃波		物理	0.3	1	●	—	●	—	スタン(100%/5秒)	15	—	20	—	×2.00	スタン
	タイムボム		なし	0	26	—	—	—	●	タイムボム(100%)	—	—	—	—	——	——
	メガフレア(進化)		ファイア	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	——
	備考		敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)													
ホネフィッシュ	尾ヒレ斬り		ウォータ	1.0	1	●	●	—	—	——	25	40	15	15	×1.50	——
	地面泳ぎ突進		ウォータ	1.5	1	●	—	●	●	——	25	20	35	35	×1.50	——
	備考		突進する距離がLV10とLV20で伸びる													
	チャージ突進		ウォータ	1.5	1	●	—	—	●	スタン(100%/5秒)	25	20	15	35	×1.00	スタン
	水流噴射		ウォータ	0.75×3回	1	●	—	●	—	暗闇(20%/10秒)	25	20	35	15	×1.00	暗闇
	備考		攻撃回数がLV10で4回に、LV20で5回に増える													
	ダークミスト(進化)		ダーク	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	黒霧
ボンツビワイルド	ディノバイト		物理	0.4×3回	1	●	●	●	—	——	25	20	30	15	×1.80	——
	備考		攻撃回数がLV8で4回に、LV24で5回に増える													
	ディノテール		物理	0.8	1	—	●	●	—	——	—	20	20	—	×0.80	——
	備考		攻撃回数がLV18で2回に、LV33で3回に増える													
	ディノタップ		物理	1.0	1	●	—	●	—	——	20	—	20	—	×1.25	——
	アイスブレス		ブリザド	0.4	1	●	●	—	●	フリーズ(20%/5秒)	25	25	—	20	×1.15	フリーズ
	氷槍弾		ブリザド	0.4	1	—	●	—	●	フリーズ(20%/5秒)	—	20	15	20	×1.25	フリーズ
	備考		氷槍の数がLV15で3個に、LV29で5個に増える													
	氷槍落下		ブリザド	0.8	1	●	—	—	●	フリーズ(40%/5秒)	10	10	—	15	×2.00	フリーズ
	備考		氷槍の数がLV20で3個に、LV40で5個に増える													
	咆哮衝撃波		物理	0.3	1	●	—	●	—	スタン(100%/5秒)	5	5	15	10	×2.00	スタン
	デュオコンボ	体当たり	物理	0.5×2回	1	●	—	●	●	——	—	—	—	—	——	——
		ブレス	ブリザド	1.0	1	●	—	●	●	フリーズ(20%/5秒)						——
	フリーズ		ブリザド	4.5	26	●	—	—	—	フリーズ(100%/6秒)	15	—	—	—	×1.25	フリーズ
	ゼログラビデ		なし	0.3	1	—	—	—	●	無重力(100%/4秒)	—	—	—	10	×1.00	無重力
	備考		LV13で『ゼログラビラ』に、LV25で『ゼログラビガ』に成長する													
	ブラックアウト		なし	0	10	—	—	●	—	暗闇(100%/6秒)	—	—	—	—	——	——
	ポイズン		なし	0	9	—	—	—	●	ポイズン(100%/8秒)	—	—	—	10	×1.00	ポイズン
	リレイズ		——	——	36	—	—	●	●	リレイズ(30秒)	—	—	—	—	——	——
	アイスゾーン(進化)		ブリザド	0.7×3回	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	氷結
マジックラビット	うさラッシュ	耳フック	物理	0.5	1	●	●	—	—	——	35	25	15	—	×1.00	——
		耳アッパー	物理	0.5	1	●	●	—	—	——						——
		耳ストレート	物理	1.0	1	●	●	—	—	——						——
	スリング突進		物理	1.0	1	●	—	—	●	——	22	10	20	35	×1.00	——
	備考		突進する距離がLV15とLV30で伸びる													
	ファイア		ファイア	3.0	1	●	●	—	—	——	10	35	—	—	×1.45	——
	備考		LV8で『ファイラ』に、LV18で『ファイガ』に成長する													
	D・ファイガ	分裂前	ダーク	6.0	32	—	●	—	●	バーン(50%/3秒)	—	15	—	20	×1.45	バーン
		分裂後	ダーク	1.2×5回	32	—	●	—	●	バーン(20%/3秒)						バーン
	ブリザド		ブリザド	1.0	1	●	—	●	—	——	10	—	30	—	×1.40	——
	備考		LV10で『ブリザラ』に、LV20で『ブリザガ』に成長する													
	フリーズ		ブリザド	4.5	28	—	—	●	●	フリーズ(100%/6秒)	—	—	10	10	×1.25	フリーズ
	サンダー		サンダー	1.2	1	●	—	—	—	——	10	—	—	—	×1.90	——
	備考		LV12で『サンダラ』に、LV22で『サンダガ』に成長する													
	ケアル		——	(50+魔法力)	1	—	●	●	—	HPを回復	—	5	5	—	×1.00	HPを回復
	備考		LV11で『ケアルラ』に、LV21で『ケアルガ』に成長する													
	エスナ		——	——	14	—	—	●	●	エスナ	—	—	—	—	——	——
	スパーク		ホーリー	0.5	26	●	—	—	●	——	5	—	—	10	×1.15	——
	ミニマム		なし	0	15	—	—	●	●	ミニマム(100%/6秒)	—	—	10	5	×1.00	ミニマム

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
——
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

スピリット	名前		属性	威力倍率	使うレベル	バトル 使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	フリックラッシュ カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	特殊効果
マジックラビット	タイムボム		なし	0	26	—	●	—	●	タイムボム(100%)	—	10	—	5	×1.00	タイムボム
マジックラビット	スリプル		なし	0	1	●	—	●	●	スリプル(100%/6秒)	5	—	10	10	×1.00	スリプル
			備考 LV9で『スリプラ』に、LV19で『スリプガ』に成長する													
マジックラビット	ストップ		なし	0	29	●	—	—	●	ストップ(100%/6秒)	3	—	—	5	×1.00	ストップ
マジックラビット	プロテス		—	—	1	—	—	●	—	プロテス(20秒)	—	—	—	—	—	—
マジックラビット	シェル		—	—	9	—	—	●	—	シェル(20秒)	—	—	—	—	—	—
マジックラビット	ドレイン		—	—	17	—	●	—	●	ドレイン(10秒)	—	—	—	—	—	—
マジックラビット	ヘイスト		—	—	23	—	—	●	—	ヘイスト(10秒)	—	—	—	—	—	—
マジックラビット	リレイズ		—	—	42	—	●	●	—	リレイズ(30秒)	—	—	—	—	—	—
マジックラビット	コンボアシスト		—	—	24	—	—	●	—	コンボアシスト(10秒)	—	—	—	—	—	—
マジックラビット	スピリットロア		—	—	13	—	●	—	—	スピリットロア(10秒)	—	—	—	—	—	—
マジックラビット	アイスゾーン(進化)		ブリザド	0.7×3回	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	氷結
ミミバニー	うさラッシュ	耳フック	物理	0.5	1	●	—	●	—	—	35	10	35	—	×1.00	—
ミミバニー		耳アッパー	物理	0.5	1	●	—	●	—	—						—
ミミバニー		耳ストレート	物理	1.0	1	●	—	●	—	—						—
ミミバニー	スリング突進		物理	1.0	1	—	—	●	●	—	10	20	35	30	×1.25	—
			備考 突進する距離がLV12とLV24で伸びる													
ミミバニー	耳ハンマー		物理	1.0	1	●	—	—	●	—	25	10	10	30	×2.00	—
			備考 攻撃の届く範囲がLV15とLV30で広がる													
ミミバニー	ダンスムーブ		物理	0.5×2回	1	—	●	—	●	—	10	40	10	30	×1.00	—
			備考 攻撃時間がLV10とLV20で延びる													
ミミバニー	三段とび蹴り		物理	0.75	1	●	—	—	—	—	20	20	10	10	×1.00	—
ミミバニー	エリクサー(進化)		—	—	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	HPを回復
			備考 味方全員のカードを完全に補充し、HPを回復する(自分は最大値の20%、自分以外は最大値の10%回復)													
モエロタッツホース	フレイム弾		ファイア	1.0	1	●	—	●	—	—	65	40	60	50	×2.00	—
モエロタッツホース	フレイム放射		ファイア	0.2	1	●	—	—	●	バーン(20%/3秒)	—	—	—	—	—	—
モエロタッツホース	フレイム散弾		ファイア	1.0	1	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
			備考 弾を飛ばす範囲がLV12とLV24で広がる													
モエロタッツホース	フレイムボム	分裂前	ファイア	0.5	1	—	●	●	—	—	35	60	40	50	×1.00	—
モエロタッツホース		分裂後	ファイア	0.2×3回	1	—	●	●	—	—						—
			備考 分裂後の火球の数がLV10で5個に、LV20で8個に増える													
モエロタッツホース	メガフレア(進化)		ファイア	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	—
			備考 敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)													
ヤギサイバー	ヤギラッシュ	ヤギフック	サンダー	1.0	1	●	●	●	—	—	41	34	34	12	×1.25	—
ヤギサイバー		ヤギスライス	サンダー	1.0	1	●	●	●	—	—						—
ヤギサイバー	俊足アッパー		サンダー	1.5	1	—	●	●	—	—	21	28	34	34	×1.50	—
ヤギサイバー	レーザー攻撃		サンダー	(備考参照)	1	—	—	—	—	—	26	28	17	44	×1.00	—
			備考 『ヤギレーザー』『ヤギゲイザー』『ヤギビーム』のいずれかをくり出す													
ヤギサイバー	ヤギレーザー		サンダー	0.5×2回	1	—	●	—	●	—	—	—	—	—	×1.00	—
			備考 レーザーの飛ぶ速度がLV8とLV22で上がり、射程距離もそれぞれのレベルで伸びる													
ヤギサイバー	ヤギゲイザー	レーザー	サンダー	0.5	1	●	—	—	●	—	—	—	—	—	×1.00	—
ヤギサイバー		光の柱	サンダー	1.5	1	●	—	—	●	—						—
ヤギサイバー	ヤギビーム		サンダー	0.5×2回	1	●	—	—	●	—	—	—	—	—	×1.00	—
			備考 レーザーの放射角がLV18とLV30で広がり、射程距離もそれぞれのレベルで伸びる													
ヤギサイバー	ヤギアタック		サンダー	0.2×4回	1	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
ヤギサイバー	ゼログラビデ		なし	0.3	1	—	—	●	●	無重力(100%/4秒)	—	—	5	—	×1.00	無重力
			備考 LV13で『ゼログラビラ』に、LV25で『ゼログラビガ』に成長する													
ヤギサイバー	ブラックアウト		なし	0	20	●	—	●	—	暗闇(100%/6秒)	—	—	—	—	—	—
ヤギサイバー	スロウ		なし	0	1	—	—	●	●	スロウ(100%/6秒)	6	5	5	5	×1.00	スロウ
ヤギサイバー	ストップ		なし	0	10	—	—	●	●	ストップ(100%/6秒)	6	5	5	5	×1.00	ストップ
ヤギサイバー	プロテス		—	—	12	—	●	●	—	プロテス(20秒)	—	—	—	—	—	—
ヤギサイバー	シェル		—	—	1	—	●	●	—	シェル(20秒)	—	—	—	—	—	—
ヤギサイバー	ヘイスト		—	—	15	—	●	●	—	ヘイスト(10秒)	—	—	—	—	—	—
ヤギサイバー	スピリットロア		—	—	23	●	●	●	—	スピリットロア(10秒)	—	—	—	—	—	—
ヤギサイバー	サンダガ(進化)		サンダー	3.0	1	—	—	—	—	—	★	★	★	★	×1.00	感電
ヤギホーン	ヤギラッシュ	ヤギフック	物理	1.0	1	●	—	—	●	—	30	20	5	40	×1.00	—
ヤギホーン		ヤギスライス	物理	1.0	1	●	—	—	●	—						—
ヤギホーン	ヤギアタック		物理	1.25	1	●	—	●	—	—	30	15	45	—	×1.25	—
ヤギホーン	俊足アッパー		物理	1.5	1	●	—	—	●	—	30	15	6	30	×1.50	—

スピリット	名前	属性	威力倍率	使うレベル	使う性格 I	II	III	IV	バトル 特殊効果	カードの出現比率 I	II	III	IV	ダメージ補正	フリックラッシュ 特殊効果
ヤギホーン	ヤギファイア	ファイア	1.0×2回	1	—	●	●	—	——	10	35	28	10	×0.85	——
		備考	威力倍率がLV8で「1.25×2回」に、LV18で「1.5×2回」に上がり、飛ぶ速度もそれぞれのレベルで上がる												
	ヤギバースト	ファイア	0.5×3回	1	●	●	—	—	——	—	—	—	—	——	——
	ヤギソニック	物理	1.0	1	—	—	●	●	スタン(100%/5秒)	—	15	16	20	×1.25	スタン
		備考	攻撃の届く範囲がLV12とLV25で広がる												
	エスナ	——	——	1	—	—	●	●	エスナ	—	—	—	—	——	——
	プロテス	——	——	10	—	—	●	●	プロテス(20秒)	—	—	—	—	——	——
	シェル	——	——	1	—	—	●	●	シェル(20秒)	—	—	—	—	——	——
	リジェネ	——	——	22	—	—	●	●	リジェネ(20秒)	—	—	—	—	——	——
	コンボアシスト	——	——	15	—	●	●	—	コンボアシスト(10秒)	—	—	—	—	——	——
	スピリットロア	——	——	5	—	●	●	—	スピリットロア(10秒)	—	—	—	—	——	——
	メガフレア(進化)	ファイア	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	——
		備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												
リュウドラゴン	二交斬	ファイア	0.5×2回	1	●	●	—	●	——	31	26	14	34	×1.15	——
	三角斬	ファイア	0.5×3回	1	●	●	—	—	——	24	43	14	14	×1.15	——
	四刻斬	ファイア	0.5×4回	1	●	—	●	—	——	24	19	33	20	×1.15	——
	五冠斬	ファイア	0.5×5回	1	—	—	●	—	バーン(20%/3秒)	6	—	33	13	×1.15	バーン
	火焔弾	ファイア	0.8×5回	1	●	●	●	●	——	—	—	—	—	——	——
		備考	火球の数がLV10で7個に、LV20で9個に増える												
	炸裂火焔弾	ファイア	0.6×5回	1	●	●	●	●	——	59	46	60	60	×1.00	——
		備考	火球の数がLV10で7個に、LV20で9個に増える												
	疾走火炎放射	ファイア	1.0	1	●	—	—	●	バーン(10%/3秒)	41	54	40	40	×1.30	バーン
	誘導火炎放射	ファイア	1.0	1	—	●	—	●	バーン(10%/3秒)	—	—	—	—	——	——
	飛翔	——	——	1	●	●	●	●	飛翔する(20秒)	12	12	6	13	×1.00	飛翔する
		備考	飛翔中のみ『炸裂火焔弾』『疾走火炎放射』を使う												
	タイムボム	なし	0	15	●	—	—	●	タイムボム(100%)	3	—	—	6	×1.00	タイムボム
	メガフレア(進化)	ファイア	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	——
		備考	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)												
ワルフラワー	プロペラ攻撃	ダーク	0.3×3回	1	●	—	—	●	ポイズン(10%/10秒)	30	10	10	35	×2.00	ポイズン
		備考	突進する距離がLV10とLV20で伸びる												
	打ち上げ花	ダーク	1.0	1	—	●	—	●	ポイズン(10%/10秒)	5	35	10	25	×3.00	ポイズン
	毒トゲのムチ	ダーク	0.3×3回	1	●	●	—	—	ポイズン(10%/10秒)	25	35	10	10	×0.80	ポイズン
		備考	攻撃回数がLV15で5回に、LV30で7回に増える												
	毒毛タンポポ	ダーク	1.5	1	—	—	●	—	ポイズン(50%/10秒)	10	10	30	5	×1.50	ポイズン
		備考	攻撃の届く範囲がLV10とLV20で広がる												
	捕獲のワナ	ダーク	1.0×3回	1	●	—	●	—	バインド(100%/5秒)	10	5	20	5	×2.00	バインド
		備考	出現するワナがLV15で4個に、LV30で5個に増え、設置する範囲もそれぞれのレベルで広がる												
	逆リジェネ玉	ダーク	0	1	●	—	—	●	(備考参照)	10	5	5	20	×1.00	(備考参照)
		備考	HPを5秒間で合計20減らす。減らす量はLV12で「6秒間で合計36」に、LV24で「7秒間で合計64」に増える												
	ブラックアウト	なし	0	8	—	●	●	—	暗闇(100%/6秒)	—	—	—	—	——	——
	コンフュ	なし	0	16	—	●	—	—	コンフュ(100%/6秒)	—	—	—	—	——	——
	スリプル	なし	0	1	●	—	●	—	スリプル(100%/6秒)	10	—	15	—	×1.00	スリプル
		備考	LV10で『スリプラ』に、LV20で『スリプガ』に成長する												
	ドレイン	——	——	15	—	—	●	●	ドレイン(10秒)	—	—	—	—	——	——
	コンボアシスト	——	——	5	—	—	●	●	コンボアシスト(10秒)	—	—	—	—	——	——
	ダークミスト(進化)	ダーク	3.0	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	×1.00	黒霧
ワンダニャン	ツノコンボ ツノアタック	物理	1.0	1	●	—	—	●	——	35	30	15	35	×1.25	——
	ツノコンボ ツノスライス	物理	1.0	1	●	—	—	●	——						——
	ツノダイブ	物理	1.5	1	●	—	●	●	——	35	25	39	35	×1.25	——
	ツノバウンド	物理	0.75×3回	1	●	●	—	—	——	20	40	15	10	×1.00	——
		備考	バウンドする回数がLV8で4回に、LV15で5回に増える												
	ケアル	——	(50+魔法力)	1	—	●	●	●	HPを回復	—	5	3	5	×1.00	HPを回復
		備考	LV10で『ケアルラ』に、LV20で『ケアルガ』に成長する												
	バルーン	なし	2.5	1	—	—	●	—	スタン(50%/3.3秒)	—	—	20	—	×1.40	スタン
		備考	LV16で『バルーンラ』に、LV25で『バルーンガ』に成長する												
	スロウ	なし	0	1	—	—	●	●	スロウ(100%/6秒)	10	—	5	10	×1.00	スロウ
	バニシュ	——	——	13	—	—	●	●	姿が消える(15秒)	—	—	3	5	×1.00	姿が消える
	コンボアシスト	——	——	18	—	●	●	—	コンボアシスト(10秒)	—	—	—	—	——	——
	エリクサー(進化)	——	——	1	—	—	—	—	——	★	★	★	★	——	HPを回復
		備考	味方全員のカードを完全に補充し、HPを回復する(自分は最大値の20%、自分以外は最大値の10%回復)												

INDEX

スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
——
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

スピリット同士が戦うミニゲーム

フリックラッシュマスターガイド

『フリックラッシュ』は、自分が育てたスピリットを戦わせるミニゲーム。ひとりでのプレイはもちろん、ほかのプレイヤーとの通信対戦も可能だ。



カードを駆使して相手のスピリットをすべて倒そう

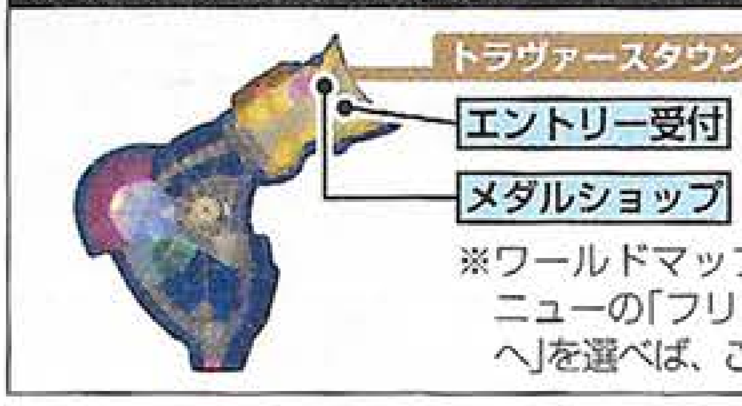
『フリックラッシュ』はカードを使った対戦型のゲームで、3体のスピリットにカードで指示を出しながら、対戦相手が連れている3体のスピリットと戦う。先に相手のスピリットをすべて倒したほうが勝ちだ。

『フリックラッシュ』で遊ぶには、3体のスピリットがパーティーにいる状態で、下図のエントリー受付にいるモーグリに話しかければいい。試合後はメダルが手に入り、メダルショップで景品と交換可能(→P.315)。なお、『フリックラッシュ』の進行状況や成績は、ソラとリクで共通のものとして記録される。



⬆両者とも3体のスピリットでパーティーを組む。戦うのは1体ずつだが、途中で交代させることもできる。

『フリックラッシュ』をプレイできる場所



※ワールドマップでは、ポーズメニューの「フリックラッシュ会場へ」を選べば、この場所へ行ける

トップメニューでプレイヤーのデータとして表示されるもの

▶ニックネーム
プレイヤーの名前。コンフィグの「通信ニックネーム」で設定できる(6文字以内)。

▶フリックLV
『フリックラッシュ』の進行度を表すレベル。最初は1で、最高で20になる(→P.316)。

▶エンブレム
フリックLVに対応したエンブレム。全部で20種類あり、フリックLVに応じて変わる。



▶パーティー
バトルで戦う自分のスピリット。キャンプメニューの「スピリット」の「パーティー編成」で選んでいる3体になる。なお、一番左のスピリットがバトルで最初に戦う。

▶トーナメント達成率
トーナメントの全試合のクリアランクに応じて算出される達成率(→P.316)。

▶通信対戦成績
通信バトル(→P.321)での対戦成績。対戦回数と勝利回数が表示される。

フリックラッシュ マスターガイド 1

対戦ルール

『フリックラッシュ』の勝負の行方は、スピリットの強さよりもプレイヤーの操作に影響されやすい。的確な指示を出せるよう、対戦ルールを熟知しておこう。



バトル画面にはさまざまな情報が表示されている

試合中は、上画面にバトルの様子が、下画面にスピリットへの指示を出すためのカードなどが表示される。各表示の意味は下記のとおり。なお、通信バトル(→P.321)の上画面では、親機のプレイヤーの情報が左側に、子機のプレイヤーの情報が右側に表示される。

バトル画面に表示される情報



▶ **プレイヤーのニックネーム**

▶ **プレイヤーのスピリットとHP**
自分のスピリットの顔と、それぞれのHPを表すゲージ。バトル中のスピリットのものは、一番下に大きく表示される。

▶ **手元のカード**
スピリットに指示を出すためのカード(→P.310)。使うとなくなるが、所持カードがあれば4枚になるようにくばられる。

▶ **アクションゲージ**
攻撃や交代を行なうときに消費するゲージ(→P.312)。4つのスロットにわかれており、時間の経過で自然にたまっていく。

▶ **対戦相手のニックネーム**

▶ **バトル中のスピリット**
現在戦っているスピリットの様子。自分のスピリットには青いマークがつく。

▶ **対戦相手のスピリットとHP**

▶ **HPと所持カードの枚数**
スピリットのアイコンの周囲にHPゲージが、右下に所持カードの残り枚数(手元のカードを含む)が表示される。アイコンにタッチするとリロードが可能(→P.312)。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN

『フリックラッシュ』ではスピリットの能力が変わる

各スピリットのステータスは、トーナメント(→P.317)と通信バトル(→P.321)のそれぞれで表1のように基本値が決まり、その値をもとに表2の式で算出される(敵味方共通)。どちらの場合も、各スピリットの能力の差が抑えられるのが特徴だ。なお、バトルで使える技は、実際のレベルで決まる(→P.294〜307)。

表1 ステータスの基本値の決まりかた

モード	ステータスの基本値
トーナメント	自分も相手も、レベルが50のときの値になる。ブリード時の強化や触れ合いによる上昇分は反映されない
通信バトル	本来の値と同じ。ただし、パーティー編成のときにレベルをそろえた場合は(→P.321)、レベルが50と見なされる

表2 最終的なステータスの計算方法

ステータスの種類	計算方法	ステータスの種類	計算方法
最大HP	360+(基本値−360)×0.6(※1)	防御力	60+(基本値−60)×0.6
攻撃力、魔法力	100+(基本値−100)×0.6	属性耐性	基本値×0.6

※1……トーナメントの5マブスラカップ〜7デリシャスカップでは最終的な値が1.1倍、8ファイナルカップ〜10シークレットカップと通信バトルでは最終的な値が1.2倍になる

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

手元のカードを使ってスピリットに指示を出す

『フリックラッシュ』のバトルは、自分と相手が各スピリットの技のカードを15枚ずつ(3体で計45枚)持った状態ではじまる。バトル中は、戦っているスピリットの技のカードが手元に4枚くばられ、カードを上にスライドすることで技を使う指示を、下にスライドすることでガードを行なう指示を出していく(右記参照)。指示を出すタイミングは自由なので、バトルの状況に合わせてすばやくカードをスライドしていこう。

カードの技を使う

使ったカードに描かれている技をくり出す。1枚につきアクションゲージが1スロット必要で、ゲージが足りない場合はスライドできない。スピリットには、使ったカードの数字がオレンジ色(相手側は濃いオレンジ色)で重なって表示される。



カードを上にスライド



カードを下にスライド

ガードして身を守る

使ったカードが3秒間光り、そのあいだはカードの種類を問わず、バリアーで攻撃を防ぐ。アクションゲージは消費しない。使ったカードの数字は、水色で表示される。



攻撃やガードが成功するかどうかはカードの数字で決まる

両者の行動がぶつかると、使ったカードの数字の大きいほうが相手の行動を中断させることができる。これを「ブレイク」と呼び、行動を中断させられた側は、使っていたカードを即座に失う。数字は、カードを連続で使えばそのぶん高くなる(右ページ参照)。

カードの数字の強さと出現確率

弱い ← 3 4 5 6 7 ★ → 強い

出現確率	3～7	★
	各19.4%	3%

カードの見かた



▶数字
大きいほうが強く、★がもっとも強い(左下の図を参照)。

▶技のイメージ

▶技の名前

▶色
攻撃力が影響する技は赤、魔法力が影響する技は青、ステータス異常を発生させる技は紫、HPを回復させる技は緑、そのほかの技はオレンジになっている。

ガードを成功させるとカードが進化する

ガードで相手の攻撃をブレイクすると、使ったカード(複数使った場合は最初の1枚)が進化して手元に残る。進化したカードは形状が変わり、技が下の表のいずれかに変化して、数字が2倍になるのだ(「×2」と表示される)。変化後の技はスピリットごとに決まっており、パーティー編成時に確認できる(→P.320)。



←写真で一番右に並んでいるのが進化したカードだ。

進化したカードで使える技

名前	威力倍率	効果
メガフレア(進化)	3.0	敵全員にダメージを与える(ひかえのメンバーには半分のダメージ)
アイスゾーン(進化)	0.7×3回	敵にダメージを3回与え、氷結状態にする(→P.313)
サンダガ(進化)	3.0	敵にダメージを与え、感電状態(10秒間)にする(→P.313)
ウォタガ(進化)	3.0	敵にダメージを与え、水没状態(15秒間)にする(→P.313)
ダークミスト(進化)	3.0	敵にダメージを与え、黒霧状態(10秒間)にする(→P.313)
ホーリー(進化)	2.0	敵にダメージを与え、味方全員のHPを回復する(自分は最大値の10%、自分以外は最大値の5%回復)
エリクサー(進化)	――	味方全員のカードを完全に補充し、HPを回復する(自分は最大値の20%、自分以外は最大値の10%回復)

カードを連続で使うと数字が加算される

カードを使った直後の1秒間は、スピリットの周囲が光り、手元のカードすべてに「+」のマークがつく。そのあいだにつづけて同じ方向にカードをスライドすると、最初に使ったカードの数字に2枚目以降の数字を加えることが可能。技をくり出すときはアクションゲージのスロットをカードの枚数分消費するが、相手のカードをブレイクしやすくなる。

複数のカードを使うときの注意点

- スピリットがくり出す技は1枚目のカードのもので、2枚目以降のカードの技は発動しない。ただし、進化したカード(左ページを参照)は、2枚目以降に出してもその技が強制的に発動する
- ★のカードを1枚でも使った場合は、以降の数字は★のまま変化しない



⬆カードを使うと、スピリットの周囲に四角い光が表示。それが消える前なら、数字を加算できる。



⬆1秒間カードを使わないでいると光は消え、カードの数字が確定。それ以上は数字を加算できない。



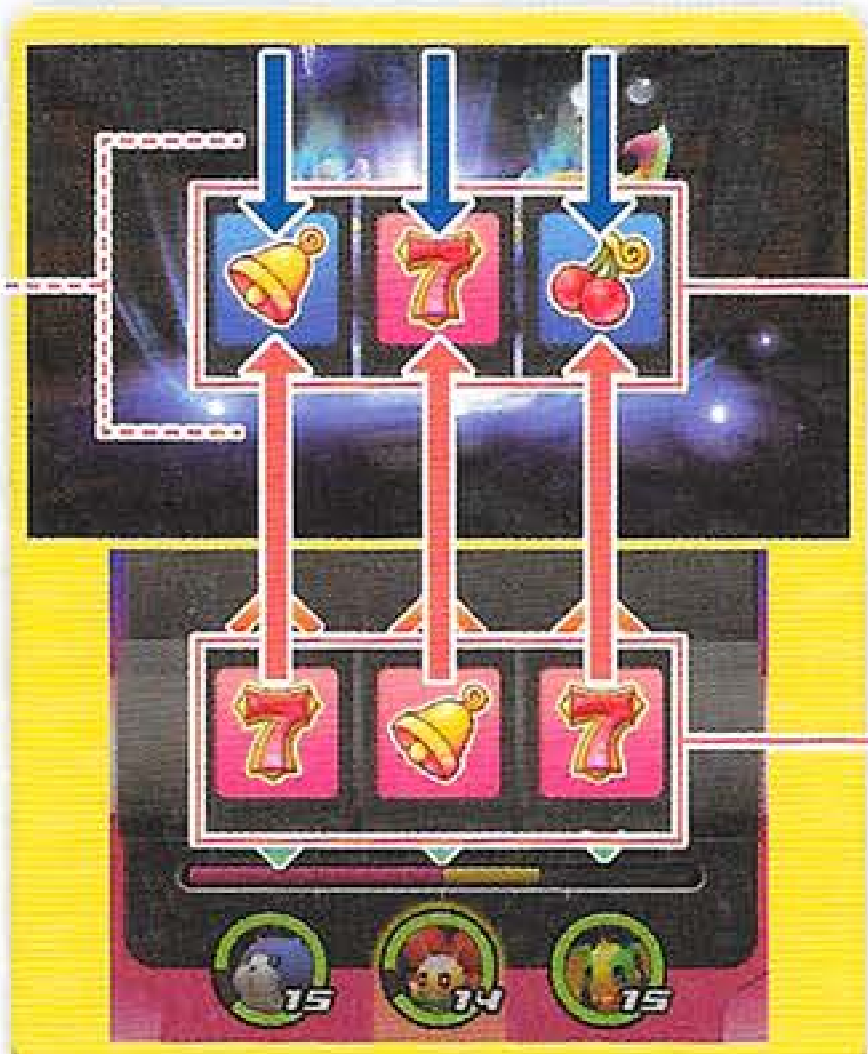
⬆数字が確定したあとにカードを使うと、そのときの行動を中断して、カードに対応した行動に移る。

同じ数字の行動がぶつかるとデュエルに突入する

お互いの行動がぶつかったときに両者のカードの数字が同じだった場合は、デュエルに突入して、下の写真の画面に切りかわる。デュエルでは、「7」「ベル」「チェリー」の絵柄のカードが手元に3枚くばられ、自分と相手がつぎつぎに場のカードに重ねていく。最終的に、場のカードの絵柄をそろえたほうが勝ちとなり、相手にダメージを与えられるのだ。

デュエル突入時の画面

両者が自由に手元のカードをスライドし、場のカードに重ねていく。ただし、手元のカードは場のカードのそれぞれの位置に対応しており、矢印で示したようにまっすぐにしか動かせない。相手のカードは画面上側から現れる。なお、自分(通信バトルでは親機)は赤のカードを、対戦相手(通信バトルでは子機)は青のカードを使う。



►場のカード
3枚のカードが並んでおり、両者が出したカードが上に重なっていく。これらが3枚とも同じ絵柄になるまでデュエルはつづく。

►手元のカード
上にスライドするとカードを場に出す。そのあとは、いずれかの絵柄のカードが自動的に補充される(絵柄の出現確率は「チェリー」が40%、「ベル」が35%、「7」が25%)。下にスライドすると、カードを捨てて補充することが可能で、そのときには同じ絵柄のカードは出ない。

与えるダメージはそろえた絵柄によってちがう

デュエルの勝負に勝つと、衝撃波で相手のスピリットを攻撃できる。ダメージは攻撃力が高いほど大きくなるほか、絵柄により右記のように威力倍率がちがう。なお、衝撃波ではHPが1までしか減らず、トドメは刺せない。

各絵柄をそろえたときの衝撃波の威力倍率

7	ベル	チェリー
3.0	1.7	1.5

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

所持カードが少なくなったらリロードで補充しよう

所持カードは、好きなときにリロードで補充できる。下画面で、バトル中のスピリットのアイコンにタッチしつづけて、表示されるチャージゲージを最大までためれば、そのスピリットの技のカードが8枚補充されるのだ(所持数は15枚が上限)。なお、バトルに参加していないスピリットのカードは、4秒に1枚のペースで自動的に補充されていく。



←チャージゲージは、アイコンを3秒間タッチすれば満タンになる。

ひかえのスピリットと任意に交代できる

下画面でひかえのスピリットのアイコンにタッチすると、バトル中のスピリットと入れかえられる。交代時にはアクションゲージを2スロット消費するが、ひかえにまわしたスピリットのカードは自然に補充されていくので、所持カードが少なくなったら交代させるのも手だ。また、スピリットが倒された場合は、強制的につぎのスピリットと交代になる。

スピリットの交代のルール

- アクションゲージを2スロット消費する
- 交代時に手元にあったカードは、そのスピリットを再度バトルに出しても変わらない
- 強制的に交代するときは、下画面での並び順で見て倒れたスピリットの右隣のスピリット(一番右のスピリットが戦っていた場合は、一番左のスピリット)が選ばれる

アクションゲージの残量に注意しながら戦おう

バトル中は、4つのスロットがあるアクションゲージが表示される(→P.309)。技をくり出すさいにカードを使うと1スロット、スピリットを交代させると2スロット消費し、ゲージが足りないときはそれらの行動ができなくなるので、残量にはつねに気をくばろう。アクションゲージは右の図のように変化していき、ゲージが残り1スロット未満になると下画面が暗くなってゲージのワクが赤く光るが、そのあいだでもガードを行なうことは可能。

アクションゲージの変化のしかたの例



フリックメモワール スピードカップでは攻撃してもアクションゲージを消費しない

トーナメントの6スピードカップ(→P.317)では、「技の使用時にアクションゲージを消費しない」という特殊ルールが適用される。そのため、手元のカードを何枚でも連続で使って攻撃を仕掛けていけるのだ。なお、スピリットの交代時には、通常どおりアクションゲージを2スロット消費する。



←アクションゲージを気にせず連続でカードを使えるので、通常よりも高い数字で攻撃可能。

ステータス異常が発生したときは下画面に注目

『フリックラッシュ』のバトルで発生するステータス異常は、基本的に通常のバトルのものと同じ。ただし、右にあげたように、下画面の操作で持続時間を短縮できる点などがちがう。また、特定の技を受けると、下記の特殊な状態になる。これらは、かならず発生するうえに解除を早めることもできず、スピリットが倒されてもつづくので注意。

通常のバトルのステータス異常とのちがい

- 行動不能になるステータス異常は、下画面をスライドしつづけると、1秒あたり60%(ストップ状態と無重力状態のみ30%)の割合で持続時間が減る
- ミニマム状態が発生すると、手元のカードとくばられるカードの数字がすべて3になる(行動は可能)

『フリックラッシュ』専用のステータス異常

氷結状態

発生させる技 アイスゾーン(進化)



⬅下画面が氷に覆われて見えなくなり、20回タッチするまでいっさいの操作ができなくなる。

感電状態

発生させる技 サンダガ(進化)



⬅下画面のスピリットのアイコンが電気を帯びて、10秒間リロードと交代ができなくなる。

水没状態

発生させる技 ウォタガ(進化)



⬅下画面に水が流れこみ、15秒間カードのスライド速度が0.15倍になる(デュエル時を含む)。

黒霧状態

発生させる技 ダークミスト(進化)



⬅下画面のカードの大部分が黒い霧で覆われ、10秒間見えにくくなる(スライドは可能)。

フリックメモワール バトルの背景は3種類ある

『フリックラッシュ』の試合を行なうステージには、下のような背景がある。トーナメントでは試合ごとに背景が決まっており、一部のトーナメントの決勝戦のみ「決勝」の背景になるのだ。一方、通信バトルでは「明るいステージ」「暗いステージ」のどちらかがランダムで選ばれる。

明るいステージ



暗いステージ



決勝



INDEX

スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

フリックラッシュ マスターガイド 2

リザルト

バトルが終わると、攻撃成功率やガード成功回数といった、バトルの詳細な結果を確認できる。また、成績に応じてメダルやプライズも手に入るのだ。



バトルの結果とクリアランクが発表される

試合後は、下の写真のようなリザルト画面でバトルの結果を確認でき、そのさいにメダルが手に入る。トーナメントの試合で勝ったときには、S、A、B、Cの4段階でクリアランクが表示され、これが高いとメダルを多めに入手できるのだ(右ページを参照)。

一方、敗北時や通信バトルの場合だとクリアランクは表示されないが、トーナメントでの勝利時と同じ仕組みで決定されており、メダルの獲得枚数に影響する。

リザルト画面に表示されるもの



▶バトルの結果

❶**試合時間**…バトル開始から終了までに経過した時間。通信バトルでは表示されない

❷**残りHP**…HPが残っている割合(3体の合計値で算出)

❸**攻撃成功率**…使った技のうち、少しでも効果が発揮されたものの割合(攻撃以外の技も含む)。ブレイクしたかどうかは影響しない。デュエル突入時は、勝てば攻撃成功と見なされる

❹**ガード成功回数**…攻撃をガードした回数

❺**デュエル成功回数**…デュエルで勝った回数。トーナメントでは表示されない

▶メダル

その試合で入手したメダルの枚数。

▶クリアランク

試合の総合評価。「バトルの結果」の各項目の成績に応じて下の表のように評価点が決まり、その合計によって右記の基準で決定される(評価点は画面に表示されない)。

クリアランクの決定基準

クリアランク	評価点の合計	クリアランク	評価点の合計
S	30以上	B	16~22
A	23~29	C	15以下

項目ごとの評価点

❶試合時間

タイム(※1)	評価点
1:59以内	10
2:00~2:22	9
2:23~2:44	8
2:45~3:07	7
3:08~3:29	6
3:30~3:52	5
3:53~4:14	4
4:15~4:37	3
4:38~4:59	2
5:00以上	1
敗北時	0

❷残りHP

割合	評価点
70%以上	12
60~69%	11
50~59%	10
45~49%	9
39~44%	8
34~38%	7
28~33%	6
23~27%	5
17~22%	4
12~16%	3
6~11%	2
1~5%	1
0%	0

❸攻撃成功率

割合	評価点
90%以上	12
87~89%	11
83~86%	10
80~82%	9
76~79%	8
72~75%	7
69~71%	6
65~68%	5
61~64%	4
58~60%	3
54~57%	2
53%以下	1

❹ガード成功回数

回数	評価点
5回以上	5
4回	4
3回	3
2回	2
1回	1
0回	0

❺デュエル成功回数

(クリアランクには影響しない)

※1……5マブスラカップ~7デリシャスカップでは実際のタイムから30秒、8ファイナルカップ~9ホラーカップでは実際のタイムから1分、10シークレットカップおよび通信バトルでは実際のタイムから2分を引いて、評価点が決まる(通信バトルのタイムは画面に表示されない)

勝敗とクリアランクに応じてメダルが手に入る

バトルの結果が発表されたときに手に入るメダルの枚数は、トーナメントでは表1、通信バトルでは表2のように決まっており、勝敗とクリアランクによって増減する。なお、どちらのモードでも、敗北時は「試合時間」と「残りHP」の評価点がゼロになるので、SランクおよびAランクは獲得できない。

表2 クリアランク別・通信バトルでのメダル入手枚数

自分のフリックLV	勝利時				敗北時	
	(S)	(A)	(B)	(C)	(B)	(C)
1〜4	80	60	50	40	16	13
5〜8	100	80	70	60	23	20
9〜12	140	120	110	100	36	33
13〜16	180	160	150	140	50	46
17〜20	220	200	190	180	63	60

※クリアランクは表示されない

表1 クリアランク別・トーナメントでのメダル入手枚数

トーナメント	試合	勝利時				敗北時	
		S	A	B	C	(B)	(C)
1 トレーニングカップ	決勝戦	60	40	30	20	10	6
2 ビギナーズカップ	1回戦	70	50	40	30	13	10
	決勝戦	80	60	50	40	16	13
3 レインボーカップ	1回戦	80	60	50	40	16	13
	2回戦	90	70	60	50	20	16
	3回戦	100	80	70	60	23	20
	決勝戦	110	90	80	70	26	23
4 デジタルカップ	1回戦	100	80	70	60	23	20
	決勝戦	110	90	80	70	26	23
5 マブスラカップ	1回戦	110	90	80	70	26	23
	2回戦	120	100	90	80	30	26
	3回戦	130	110	100	90	33	30
	決勝戦	140	120	110	100	36	33
6 スピードカップ	決勝戦	140	120	110	100	36	33

トーナメント	試合	勝利時				敗北時	
		S	A	B	C	(B)	(C)
7 デリシャスカップ	1回戦	150	130	120	110	40	36
	2回戦	160	140	130	120	43	40
	決勝戦	170	160	140	130	46	43
8 ファイナルカップ	1回戦	170	150	140	130	46	43
	2回戦	180	160	150	140	50	46
	3回戦	190	170	160	150	53	50
	決勝戦	200	180	170	160	56	53
9 ホラーカップ	決勝戦	220	200	190	180	63	60
10 シークレットカップ	1回戦	240	220	210	200	70	66
	2回戦	260	240	230	220	76	73
	3回戦	280	260	250	240	83	80
	4回戦	300	280	270	260	90	86
	決勝戦	350	330	320	310	106	103

※敗北時は、クリアランクが表示されない

入手したメダルは景品と交換可能

『フリックラッシュ』の試合で手に入れたメダルは、エントリー受付のすぐ近くにあるメダルショップで景品と交換できる。景品の種類は下の表のとおりで、物語を進めてショップレベル(→P.56)が上がるにつれて少しずつ増えていく。トレーニングトイ以外の景品やスペシャルケーキは、モーグリショップで販売していない貴重なものだ。

メダルショップで交換できる景品

交換できる景品	必要なメダル	入荷されるショップレベル	交換できる景品	必要なメダル	入荷されるショップレベル	交換できる景品	必要なメダル	入荷されるショップレベル
スロットブレード	150	1	イダテンキリンのレシピ	280	4	レジストチョコ2	100	4
ドレインダイヴ	120	1	クマパンダーのレシピ	80	1	マジックアイス2	100	4
ファイアウインド	250	1	ハンサムペガサスのレシピ	330	5	コンペイトウ3	200	7
リミットストーム	1000	5	アシカジャグラーのレシピ	180	2	ガードクッキー3	200	7
ソウルリリース	1000	5	ドリルサイのレシピ	150	1	レジストチョコ3	200	7
ファイガバースト	2000	8	マジックラビットのレシピ	400	6	マジックアイス3	200	7
フリーズ	1200	5	キングダニャンのレシピ	2000	(※2)	バルーン	50	1
トリプルプラズマ	1500	8	ネクッポイのレシピ	2000	(※2)	ウォーターバレル	50	1
バルーンガ	1200	5	クマダダイサーカスのレシピ	2000	(※2)	ペイントガン・赤	5	1
ミニマム	200	1	コンペイトウ	40	1	ペイントガン・青	5	1
ストップ	150	1	ガードクッキー	40	1	ペイントガン・緑	5	1
モーニングアラーム	100	5	レジストチョコ	40	1	ペイントガン・黄	5	1
ラストエリクサー	4000	8	マジックアイス	40	1	ペイントガン・白	5	1
ドリームキャンディ	200	1	スペシャルケーキ	300	8	ペイントガン・黒	5	1
ダークロール	700	8	コンペイトウ2	100	4	ペイントガン・紫	5	1
ダークバリア	750	8	ガードクッキー2	100	4	ペイントガン・水色	5	1

※すでに持っているレシピは表示されない　※2……フリックLVが20になると入荷される

INDEX

スピリットの基礎知識
フリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

クリアランクが高ければ特別なプライズを入手できる

画面には表示されないが、バトルに勝つとクリアランクに応じて表1のポイントを獲得できる。各トーナメントでは、獲得したポイントの合計が表2の値に達すると、ブロンズ、シルバー、ゴールドのプライズが手に入るのだ。なお、プライズは、条件を満たせば決勝戦まで進まなくても入手可能(ゴールドは全試合でSランクを獲得することが必要)。



←プライズはトーナメントの選択画面で確認できる。

表1 クリアランクと獲得ポイントの対応

クリアランク	獲得ポイント	クリアランク	獲得ポイント
S	4ポイント	B	2ポイント
A	3ポイント	C	1ポイント

表2 各トーナメントでのプライズの入手に必要なポイント

トーナメント	試合数	必要なポイント		
		ブロンズ	シルバー	ゴールド
1 トレーニングカップ	1	2	3	4
2 ビギナーズカップ	2	3	6	8
3 レインボーカップ	4	6	11	16
4 デジタルカップ	2	3	6	8
5 マブスラカップ	4	6	11	16
6 スピードカップ	1	2	3	4
7 デリシャスカップ	3	4	8	12
8 ファイナルカップ	4	6	11	16
9 ホラーカップ	1	2	3	4
10 シークレットカップ	5	7	14	20

トーナメント達成率は獲得ポイントの合計で決まる

クリアランクによるポイントは、トーナメント達成率(→P.308)の算出にも使われる。詳細は右記のとおりで、全トーナメントの全試合でSランクを獲得すれば100%になる。

トーナメント達成率の決まりかた

全試合の獲得ポイントの合計 ÷1.08(%)

※小数点以下切り捨て

特定の条件を満たすとフリックLVが上がる

リザルト画面では、右記の条件を満たしたときにプレイヤーのフリックLV(→P.308)が1ずつ上がる(すべての条件を満たすと20になる)。フリックLVが高くなると、下記のようなメリットが得られるのだ。

フリックLVが上がったときの変化

- 表示されるエンブレムが変わる(下記参照)
- 特定のトーナメントが開放される
- 通信バトルで入手できるメダルが増える
- 20になると、メダルショップの景品が増える

フリックLVが上がる条件

- 各トーナメントではじめて優勝する
- メダルの入手枚数が累計300枚に達する
- メダルの入手枚数が累計700枚に達する
- メダルの入手枚数が累計3000枚に達する
- メダルの入手枚数が累計5000枚に達する
- シルバーとゴールドプライズを計5個入手する
- シルバーとゴールドプライズを計10個入手する
- ゴールドプライズを3個入手する
- ゴールドプライズを5個入手する
- ゴールドプライズを10個入手する

フリックLVごとのエンブレム



フリックラッシュ マスターガイド 3

トーナメント

トーナメントは、『フリックラッシュ』の大会に参加して戦う、ひとり用のモード。さまざまなスピリットを連れている出場者たちに勝利し、優勝を狙おう。



試合を勝ち進んで優勝を目指す

開催されるトーナメントは、下の表の10種類。最初から遊べるのは 1 トレーニングカップだけだが、表内に記載した条件を満たすとひとつずつ開放されていく。各トーナメントでは、対戦相手のスピリットを倒して試合を勝ち進み、最後の決勝戦で勝てば優勝となるのだ。試合数はトーナメントごとに異なり、全部で27の試合を楽しめる。なお、 6 スピードカップだけは、攻撃に特化した特殊ルールになっているので注意(→P.312)。



⬆バトルランクは難易度の目安。これが高いトーナメントの対戦相手はカードを上手に使う。

トーナメントの種類と開放条件

名前	バトルランク	試合数	開放条件
1 トレーニングカップ	★	1	(最初から開放されている)
2 ビギナーズカップ	★	2	フリックLVが2以上になる
3 レインボーカップ	★★	4	ラ・シテ・デ・クローシュとプランクスターズ・パラダイスをソラかリクでクリアする(※1)
4 デジタルカップ	★★	2	ザ・グリッドをソラかリクでクリアする
5 マブスラカップ	★★★	4	フリックLVが6以上になる
6 スピードカップ	★★★	1	フリックLVが7以上になる
7 デリシャスカップ	★★★★	3	トラヴァースタウン(再訪)をソラかリクでクリアする
8 ファイナルカップ	★★★★	4	カントリー・オブ・ザ・マスケティアとシンフォニー・オブ・ソーサリーをソラかリクでクリアする(※1)
9 ホラーカップ	★★★★★	1	フリックLVが13以上になる
10 シークレットカップ	★★★★★	5	シークレットカップ以外の全トーナメントで優勝し、さらにフリックLVが15以上になる

※1……一方のワールドをソラで、もう一方のワールドをリクでクリアしても開放される

フリックメモワール トーナメントを進めればキーブレードやトロフィーを入手可能

10 シークレットカップで優勝すると、そのときの操作キャラクターがキーブレード「スイートドリーム」を入手できる。ソラとリクの両方で入手したい場合は、一方で手に入れたあと、もう一方がシークレットカップの決勝戦だけ勝てばOKだ。また、全トーナメントで優勝した証として、フリックトロフィーも手に入る。



⬅フリックトロフィーはソラとリクのどちらで優勝しても獲得できる。

INDEX
スピリットの基礎知識
フリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

対戦相手は試合を勝ち進むにつれて強くなる

トーナメントでは、全部で27人の出場者と戦うことになる。対戦相手とそのパーティーは、下の表のとおりだ。

画面には表示されないが、対戦相手には表内に記載した「思考レベル」というパラメータがあり、これが高いほど右記の傾向が強くなる。後半のトーナメントの出場者は思考レベルが高いので、序盤で戦う相手よりも手ごわいのだ。なお、ゲーム開始時に選ぶゲームモードや、イベントフォーキャスト(→P.16)は、対戦相手の強さに影響しない。

思考レベルが高い対戦相手の特徴

- 思考時間が短い
- カードをまとめて使う
- 攻撃中やガード中にもリロードを行なう
- 相手の行動を見て攻撃とガードを使いわける



←序盤の相手は、カードを1枚ずつ使うことが多い。

トーナメントの対戦相手とそのパーティー

※対戦相手のスピリットは、色が通常と異なる

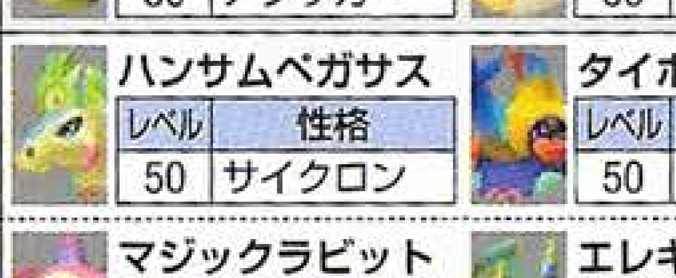
トーナメント	試合	対戦相手	思考レベル	パーティー1	レベル	性格	パーティー2	レベル	性格	パーティー3	レベル	性格
1 トレーニングカップ	決勝戦	モグ	0	ワンダニャン	2	やんちゃくれ	ヘビトカゲ	2	サラマンダー	コウモリバット	2	アグレッシブ
2 ビギナーズカップ	1回戦	ハイネ	2	ヤギホーン	5	パワフル	ヘビトカゲ	4	ローリング	ハリライオン	4	ボルケーノ
	決勝戦	ピンツ	3	キングダニャン	7	ホッピング	タマシープ	5	ねおき	クマパンダー	6	グラップラー
3 レインボーカップ	1回戦	イエロー	4	タマシープ	10	うたたね	アイスペンギン	11	サポーター	アシカジャグラー	10	はんにんまえ
	2回戦	パープル	5	ギョライギョ	12	ダイバー	ワルフラワー	13	バラエティ	タツホース	12	ヒステリック
	3回戦	グリーン	5	イイフラワー	13	プランター	カエルソルジャー	15	ウォーリア	ドクドクサンショ	14	ハンター
	決勝戦	レッド	7	オバケピエロ	15	しんちょう	ハサミクワガタ	15	アサルト	クマパンダー	14	ボクサー
4 デジタルカップ	1回戦	ビット	10	ヤギサイバー	15	スタミナ	デンデンカルゴ	14	てっぺき	ツノカブト	15	タンク
	決勝戦	バイト	10	ガンミフクロウ	16	スイーパー	ヤギサイバー	16	ウィザード	タカイーグル	16	バルカン
5 マブスラカップ	1回戦	777	13	ワルフラワー	16	ナチュラル	ツノカブト	16	ディフェンス	ハラグチアヒル	17	プレゼンター
	2回戦	BJ	14	デンデンカルゴ	16	まほう	ハサミクワガタ	17	グレネード	ホネフィッシュ	17	ヒットマン
	3回戦	テンホー	14	モエロタツホース	17	デトネーター	ツノケラトプス	16	デモリッシュ	ゾウエレファント	16	シャワー
	決勝戦	ミナミモト	16	ネコキャット	17	ダンサー	ネクッポイ	17	ツイスター	ボウクンレックス	18	タイラント

トーナメント	試合	対戦相手	思考レベル	スピリット	レベル	性格	スピリット	レベル	性格	スピリット	レベル	性格
6 スピードカップ	決勝戦	モーティマー	19 (※1)	ミミバニー	20	スピナー	イダテンキリン	21	フォトン	ナルバード	22	エアマスター
7 デリシャスカップ	1回戦	シーソルト	15	ギョライギョ	22	ソルジャー	アイスペンギン	23	スケーター	アシカジャグラー	22	おてだま
	2回戦	チリペッパー	15	モエロタツホース	23	エイム	カエルシェフ	24	コミ	ツノカブト	23	ランチャー
	決勝戦	シュガー	16	オバケゴースト	25	ハングリー	フルーツキャット	26	ミックス	バカンスシール	25	ディーラー
8 ファイナルカップ	1回戦	モグリン	17	ハナダワンニャン	29	クロ	ハラグチアヒル	28	サプライズ	コウモリバット	28	サポーター
	2回戦	ケット・シー	18	ハリライオン	29	バウンシー	ネコキャット	29	アイドル	オーラライオン	30	れいせい
	3回戦	クイナ	19	カエルソルジャー	32	ガーディアン	カエルシェフ	32	炎の料理人	カエルおうじ	33	ブレイブリー
	決勝戦	ビビ	20	マジックラビット	34	メイジ	リュウドラゴン	35	ワイバーン	ハンサムペガサス	34	タイフーン
9 ホラーカップ	決勝戦	スパロウ	20	ホネフィッシュ	36	アタッカー	オバケゴースト	36	シャーマン	ボンツビワイルド	38	むじひ
10 シークレットカップ	1回戦	ザ・スター	25	ハンサムペガサス	50	サイクロン	タイホウカブト	50	ボマー	ナルバード	51	タッチダウン
	2回戦	ザ・ウィッチ	26	マジックラビット	52	アシスタント	エレキユニコーン	52	コンデンサー	クマダダイサーカス	53	マッシブ
	3回戦	ザ・マスター	27	ドラゴンモドキ	54	トラブル	リュウドラゴン	55	バハムート	ボンツビワイルド	54	どうもう
	4回戦	ザ・キング	28	キングダニャン(黄)	56	ワイルド	キングダニャン(桃)	56	マジシャン	キングダニャン(赤)	56	フレンドリー
	決勝戦	ザ・ワン	30 (※2)	キバタイガー	58	れいこく	ボウクンレックス	58	バレット	ツノケラトプス	58	バスター

※1……ガードを使う頻度が低い　※2……ツノケラトプスで戦うときは、ガードを使う頻度が高い

フリックメモワール　スピリットはレベルによって使える技の種類が変わる

トーナメントでのスピリットのステータスは、敵も味方もレベルが50のときの値をもとに決まる(→P.309)。実際のレベルはステータスの高さに影響しないが、通常のバトルと同じように、スピリットのレベルによって、使える技が増えたり強力なものに変わったりするのだ(→P.294〜307)。



←たとえばワンダニャンは、性格が「ノラ」の場合をのぞき、レベルが低いうちは『ケアル』を使う。



←ワンダニャンのレベルが10以上になれば『ケアルラ』を、20以上になれば『ケアルガ』を使用可能。

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

挑戦するトーナメントと試合を決めるとバトル開始

トーナメントでは、以下の流れで大会を進めていく。トーナメントと試合を選べばすぐにバトルをはじめられるが、試合の直前にパーティーを編成し直すことも可能。このときの変更は一時的なもので、『フリックラッシュ』をやめると、もとのパーティーにもどる。

1 トーナメントの選択

トップメニューで「トーナメント」を選ぶと、右の写真のように、挑戦するトーナメントを選択する画面になる。各トーナメントのバトルランクや説明が表示されるので、それらを見ながら選ぶといいだろう。良い成績を出してプライズ(→P.316)を獲得したあとなら、いままでに獲得したもっとも良いプライズも表示される。



←まだ挑戦していないトーナメントには「NEW」マークがついている。

2 試合の選択

トーナメントを決めたら、つづけて試合を選ぶ。はじめて挑むトーナメントでは順番に試合を進めることになるが、勝ち進んだあとなら好きな試合から再開可能だ。その場合は、各試合のクリアランク(→P.314)を確認できる。



←選択可能な試合は、ワクの色が水色で明るく表示される。

Xボタンでパーティー編成が行なえる

試合を選ぶときには、Xボタンでパーティー編成の画面に切りかえられる。バトルでは一番左のスピリットが最初に戦うので、必要ならパーティー内での並び順も調整しておこう。編成中にXボタンを押すと、各スピリットの技とそれぞれのカードの出現確率が表示される(右の写真を参照)。



▶使用できる技
そのスピリットが使える技の種類と、各カードの出現確率(性格やレベルによって変わる)。一部のスピリット(※1)で表示されるピンク色の文字の技は、特定の技でモードを変えたときに使用可能。

▶進化したカードで使える技
ピンク色のワクの技は、ガード成功時に使用可能になる(→P.310)。

※1……ゾウエレファント、ネクッポイ、ハリライオン、ヘビトカゲ、リュウドラゴン

3 バトル開始

試合を決めるとバトルがはじまり、先に相手のスピリットを全滅させれば勝利となる。バトル中は、STARTボタンかSELECTボタンでポーズをかけることができ、そのときのメニューで試合をやり直せる。

ポーズメニューでの選択肢

- **つづける**……ポーズを解除して試合をつづける
- **やりなおす**……その試合を最初からやり直す
- **リタイア**……トップメニューにもどる

4 リザルト

バトル後はリザルト(→P.314)が表示され、つぎの試合に進むかどうかを右記の選択肢で決める。ここでトップメニューにもどっても、進めたところからいつでも再開可能だ。

リザルト画面での選択肢

- **次の試合に進む**(敗北時は「リトライ」)
- **トップメニューにもどる**

フリックラッシュ マスターガイド 4

通信バトル

『フリックラッシュ』は、3DSのローカルプレイ(通信機能)を利用して、ほかのプレイヤーとの通信バトルを楽しめる。本体とソフトを持ち寄って遊ぼう。



プレイヤー同士で対戦して遊べる

通信バトルでは、近くにいるプレイヤー同士で『フリックラッシュ』の対戦ができる。対戦ルールはトーナメントと同じだが、スピリットのステータスの決まりかた(→P.309)とリザルトの内容(→P.314)が少し異なるので注意。試合のはじめかたは以下のとおりだ。

1 プレイヤーの検索と募集

通信対戦は、親機と子機にわかれて行なう。トップメニューで「通信バトル」を選ぶと、近くで待機中の親機が検索されたあと、対戦相手を選択する画面に切りかわる。検索した親機のプレイヤーを選べば、自分が子機になって対戦を挑めるのだ。一方、自分が親機になりたい場合は、一番下の「ぼしゅうする」を選ぼう。



←両者のニックネームが表示されたら、親機側が「READY」を選ぶ。

2 パーティー編成

親機のパーティーが左側、子機のパーティーが右側に表示され、左ページのトーナメントと同じ手順で自分のパーティーを編成できる。この画面で親機のプレイヤーがYボタンを押すと、各スピリットのレベルの表示が消え、両者のスピリットのレベルを50にそろえてステータスを調整することが可能(→P.309)。使用できる技は、レベルをそろえても変わらない。

3 バトル開始

両者がパーティーを決定すれば、対戦がはじまる。バトル中はトーナメントと同じようにポーズをかけることが可能で、ポーズをかけたほうのプレイヤーが右記の選択肢を選ぶ。なお、ポーズ中は、対戦相手の動きも止まる。

ポーズメニューでの選択肢

- **つづける**……ポーズを解除して試合をつづける
- **スピリットを変える**……パーティー編成にもどる
- **やめる**……トップメニューにもどる

4 リザルト

対戦後はリザルトが表示され、親機側が右記からひとつを選ぶ。トーナメントのリザルトとのおもなちがいは、「試合時間」のかわりに「デュエル成功回数」が表示される点と、メダルの入手枚数がフリックLVによって変わる点だ。

リザルト画面での選択肢

- **もう一度**……同じ条件でもう一度対戦をはじめる
- **スピリットを変える**……パーティー編成にもどる
- **やめる**……トップメニューにもどる

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

フリックラッシュ マスターガイド EX

攻略アドバイス

バトルに勝つコツを中心に、『フリックラッシュ』の攻略に役立つ情報をまとめてみた。これらを参考に戦えば、フリックトロフィーの獲得も難しくないはずだ。



アドバイス1 手元のカードをまとめて使って高い数字で行動しよう

スピリットに指示を出すときは、数字が低いと対戦相手にブレイクされやすいので、手元のカードは4枚とも使うのが基本。ただし、4枚のカードで攻撃することばかりをくり返していると、アクションゲージがたまるまで動けないばかりか、所持カードもすぐになくなってしまう。ガードを活用し、下記のような流れをくり返して戦うといいだろう。



←手元のカードを4枚とも使って攻撃を仕掛ける。



←攻撃後にカードがくばられたら、4枚でガードしよう。



←ガード中はリロードを実行し、相手の様子を見てつぎの攻撃に移る。

アドバイス2 複数のカードを使うときは最初に出すカードが重要

複数のカードで技をくり出すときは、1枚目のカードの技が発動するので、使いたい技のカードをかならず最初に出そう。一方、複数のカードでガードを行なうときは、ガードが成功したときに、1枚目のカードが進化して数字が2倍になる。そのため、数字がもっとも高いカードを最初に使うのがポイントだ。

アドバイス3 動作が長い技を使ったときは同時にリロードもすませる

基本となる戦いかたはアドバイス1のとおりだが、動作時間が長めの技を使った場合は、ガードを行なわなくても技の動作中にリロードを完了できる。技の動作が終わるころにはアクションゲージもたまるので、攻撃とリロードをくり返せば、攻めつづけることも可能。



⬆カードを出したら、すぐにリロードをはじめるといい。

アドバイス4 ★のカードを効果的に使う方法

数字が★のカードは強力だが、3%の確率でしか出現しない。以下のように、持っているときは効果的に使っていきたい。

攻撃に使う場合

基本的に1枚で使って問題ない。ただし、ほかに使いたい技のカードが手元にある状況なら、そのカードのあとに★のカードを出して、使いたい技の数字を★にするのも有効。

ガードに使う場合

相手の攻撃を確実に防げるうえ、進化した★のカードが手元に残り、それを使って相手のカードを再度ブレイクしつつ強力な技を出せる。ただし、ガード中に相手の攻撃を受けないと、★のカードが失われる点に注意。自分の攻撃に対して相手が★のカードでガードしようとした場合は、自分もガードして攻撃を中断し、相手のカードの進化を防ごう。



⬅★のカードで相手の攻撃をくり返し防ぐことも可能。

アドバイス5 ガードできないときはスピリットの交代でかわす

スピリットは、交代の瞬間は無敵になるので、タイミング良く交代させれば相手の攻撃をかわせる。★のカードの攻撃を使われたときなどは、交代してかわすのも手だ。また、何度も当たる攻撃を受けているあいだは、相手の数字が高いと、まとめてカードを出そうとしても途中でブレイクされやすい。★のカードがなければ交代による回避を狙おう。



⬅アクションゲージを消費するが、攻撃を受けずにすむ。

アドバイス6 トーナメントでSランクを獲得するためのコツ

Sランクを獲得するには、短時間でバトルを終わらせるのが近道。そのため、動作時間の長い技を使えるスピリットをパーティーに入れて、アドバイス3の要領で攻撃だけをひたすらくり返していくといい。下の表の技なら、攻撃が何度も相手に当たるので、動作中に安全にリロードを完了でき、アクションゲージをためる時間もかせげる。

オススメのスピリットと使う技

スピリット	使う技	効果が高くなるレベル	適した性格
ギョライギョ	水流噴射	20以上	シューター
ホネフィッシュ	水流噴射	20以上	ヒットマン
ゾウエレファント	水流	30以上	シャワー
ボウクンレックス	ディノブレス	——	タイラント



⬅『水流噴射』は使い勝手が良く、とくにオススメ。

アドバイス7 トーナメントでメダルをかせぐときのポイント

メダルをかせぎたいときは、できるだけバトルランクの高いトーナメントの試合をくり返そう。メダルの手に入る枚数がもっとも多いのは10シークレットカップの決勝戦で、勝てば300枚以上ものメダルを入手可能。負けても100枚以上のメダルが手に入るので、少しでもラクにかせぐことを優先するなら、何もせずに負けるのもひとつの手だ。



⬆クリアランクによるメダルの枚数の差はあまり大きくないので、高い評価を得ることは考えなくていい。

INDEX
スピリットの基礎知識
ブリード
触れ合い
アビリティリンク
スピリット育成の手引き
スピリットデータファイル
——
スピリット全技リスト
フリックラッシュ
対戦ルール
リザルト
トーナメント
通信バトル
攻略アドバイス

アートディレクター：キャラクター【所属：大阪開発チーム】



小林 元

Gen Kobayashi

代表作 すばらしきこのせかい、FFⅠ・Ⅱアドバンス、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY、サガ3時空の覇者 Shadow or Light

Q 一番気に入っているキャラクターは？

A 自分が関わっていたからなのですが、『すばらしきこのせかい』のキャラクターたちですね。まさか3Dで見られると思っていなかったので新鮮でした。同じように驚かれたかたも多かったのでは？

Q 一番気に入っているスピリットは？

A ベタですけど、やっぱりワンダニャンですね。最初に見たときは「『KH』らしくないヘンなキャラ！」という印象でしたが、動きがついて、鳴き声がついてと、段階を追って見ているうちに、すっかり気に入ってしまいました。自分がデザインしたなかでは、デンデンカルゴがお気に入りです。あまり強くないですが、温かく見守ってもらえればと思います。

Q ボツになったスピリットはいますか？

A たくさんいます。イルカ、アルパカからよくわからないヤツまで、とにかくさまざまな案が出ました。最後まで残ったのはそのなかの一部ですね。

Q 50体以上のスピリットを差別化するのは大変だったのでは？

A 最初のうちはいろいろとアイデアが出てくるんですけど、後半は結構苦しみましたね。3人のチームでドリームイーターのデザイン画を描いていましたが、僕以外の女性スタッフはかわいらしいデザインが得意だったので、僕はどちらかと言うとカッコイイ系を担当していました。

Q ペイントガン以外にも、スピリットの外見を変化させる要素のアイデアはありましたか？

A 開発の初期段階には、スピリットが進化して外見が変わり、強くなっていくというアイデアがありました。でも、「せっかくかわいいドリームイーターが勇ましくなっていくのはどうなんだろう？」という声があって、進化はしないことになりました。

自分だけが知っている本作の秘密

ナイトメアの目は、基本的に怖い感じの丸くて赤い目になっているんですが、1種類だけあまりにも怖かったので、それを避けたものがあります。どのナイトメアか、わかりますか？

アートディレクター：VFX【所属：大阪開発チーム】



尾西泰彦

Yasuhiko Onishi

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、FFXI、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 今回のエフェクトのコンセプトは？

A 物語と同じく「夢」がコンセプトです。開発初期のころは、具体的に夢を連想させるようなものがエフェクトとして出ていました。各ワールドにある鍵穴のモチーフが「万華鏡」に決まってからは、比較的イメージを固めやすかったと思います。

Q 3D映像になったことでの変化はありましたか？

A たとえば、イベントシーンで遠くにあるものを表現する場合、いままでの2D映像なら、それを遠くに置くかわりにサイズを小さくすることで、遠くにあるように見せることもできました。でも、3D映像ではそのようなウソのテクニックが使えなくなったので、そこが大きなちがいかもしれません。

Q もっとも苦労した点は？

A 今回はとくに制作期間が短かったため、全体のクオリティを維持しつつ効率良く作業を進められるように工夫しました。また、3DSの特性で、エフェクトが重なった部分が白くなってしまうことがあるので、彩度の調整に注意しましたね。

Q 開発中のおもしろいエピソードがあれば教えてください。

A アシカジャグラーとのリンクアタック『ラッキーダイス』は、サイコロを振って運が良ければ攻撃し、運が悪ければ自分がダメージを受けるのですが、バグのせいで何度サイコロを振っても同じ目が出て、自分が燃えてしまうということがありました。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A エフェクトの見どころではないですが、ゲーム開始直後にアースラの幻影と戦ったあと、ソラとリクが海に落ちる場面で海面にチラッと茶ローブの男がいます。気づかなかったかたも多いのでは……？

自分だけが知っている本作の秘密

とある場所でミッキーが『ストップガン』という魔法を使いますが、これは"ストップ銃"といった意味ではなく、「ガ系」魔法のさらに上の「ガン系」魔法です。『ゼログラビガ』の上が『ゼログラビガン』なのと同じですね。

Chapter 4
コマンド&アビリティ



コマンドリスト

リストの見かた

【コマンドはデッキコマンド画面、リンク攻撃はレポート画面(プレイレコード)での表示順に掲載】

たたかう(→P.328)

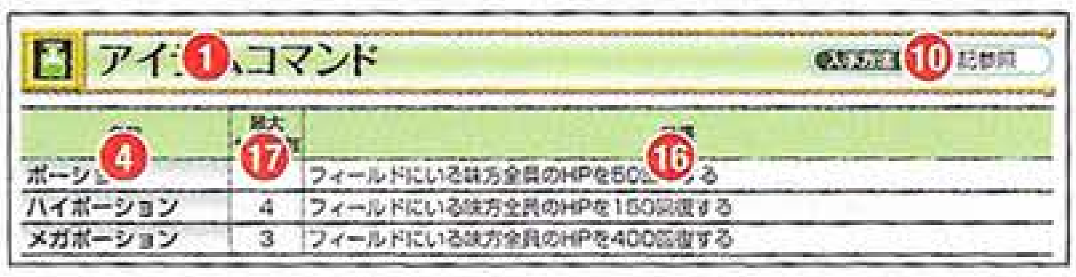




アタックコマンド(→P.328)、マジックコマンド(→P.332)



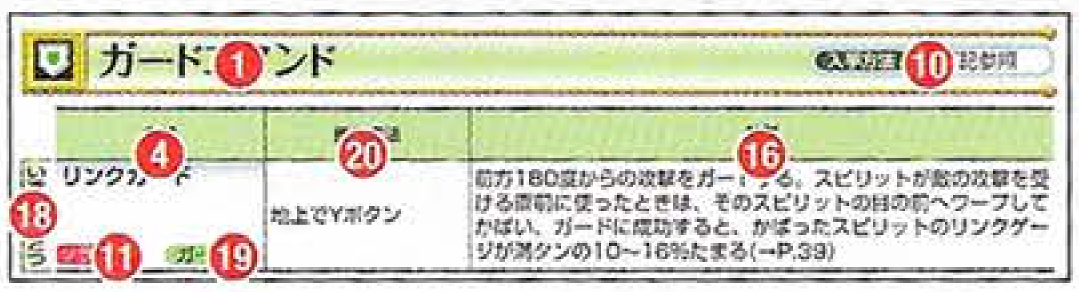
アイテムコマンド(→P.336)



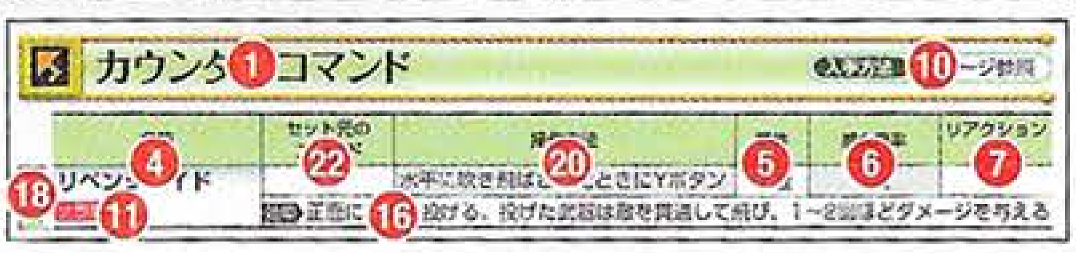
いどうコマンド(→P.337)



ガードコマンド(→P.338)



カウンターコマンド(→P.338)



フリーフローコマンド(→P.339)



リンク攻撃(ソラ用)(→P.340)



リンク攻撃(リク用)(→P.344)







❶**カテゴリー**……コマンドの分類。「たたかう」「バトルコマンド」「アクションコマンド」「リンク攻撃」には、使うときに押すボタンも併記している。

❷**特徴**……そのコマンドやリンク攻撃の特徴。

❸**地上、空中**……その攻撃を出せる位置。

❹**名前(動作)**……コマンドの名前(『たたかう』とリク用のリンク攻撃はおおまかな動作)。コンボフィニッシュ(→P.31)には、右側に F のマークをつけている。

❺**属性**……攻撃の属性(→P.26)。属性を持つ攻撃は、相手の属性耐性に応じて与えるダメージ量が変わる。「なし」は属性を持たないことを、「──」は敵に当たらないことを示す。

❻**威力倍率**……相手に与えるダメージ量の倍率(→P.27)。「0」はダメージを与えずにステータス異常などの効果のみ与えることを、「──」は敵に当たらないことを示す。基本的には1ヒットごとの値を記しているが、リク用のリンク攻撃では「0.7+0.8」や「0.4×3回」といった形で1ヒットごとの威力倍率を攻撃の流れに沿って記している。

❼**リアクション値**……ひるんだり吹き飛んだりといったリアクションを相手がとるかどうかに影響する数値(→P.28)。「0」の攻撃でも、ステータス異常などの特殊効果が発生したときはリアクションをとらせることが可能。「──」は相手がリアクションをとらないことを示す。1ヒットごとの表記のルールは❻「威力倍率」と同じ。

❽**動作中のひるみ耐性**……そのコマンドの実行中に攻撃を受けた場合、動作が中断されずにすむかどうか(→P.28)。「×」はかならず中断されることを、「▲」はこちらがひるむ攻撃では中断されない(吹き飛ばす攻撃などでは中断される)ことを、「○」は行動を封じる特殊効果(ストップやマグネなど)以外では中断されないことを示す。

❾**発動条件**……その動作の攻撃が出る条件。

❿**入手方法**……そのコマンドの入手方法が載っているページ。

⓫**ソラ専用、リク専用**……そのコマンドがソラまたはリクのみ使えることを示す(アイコンがなければソラとリクのどちらも使用できる)。

⓬**2スロット使用**……そのコマンドをセットするときにスロットを2個使うことを示す。

⓭**データの分類**……同じコマンドのなかで異なるデータが混在している場合に、それを区別するための名前。

⓮**特殊効果**……相手に発生させるステータス異常(→P.40)やマグネ効果などの種類。「効果の名前(発生確率/基本持続時間)」の形で表記しているが、タイムボム効果、一部のマグネ効果、ザンテツケン効果については持続時間を省略している。

⓯**リロード時間**……そのコマンドのリロードが終わるまでの時間の基本値。実際の時間は、『アタックヘイスト』やスロウ状態などの効果で変わる(→P.32)。

⓰**効果**……そのコマンドのおもな効果。

「アイテムコマンド」専用の項目

⓱**最大セット数**……そのコマンドを1スロットにセットできる数。バトル中でなければ、この数まで自動的に補充される。

「アクションコマンド」専用の項目

⓲**同時セットの制限**……この範囲で示されたコマンドは同時に1個しかセットできない(→P.18)。

⓳**系統**……コマンドの系統。㉒「セット元のコマンド」に対応している。

⓴**操作方法**……そのコマンドを使うための操作方法。

㉑**追加でセットできるコマンド**……そのコマンドの下のスロットに追加でセットできるコマンド。

㉒**セット元のコマンド**……そのコマンドをセットするときに、あらかじめセットしておく必要があるコマンド。 スライド系 などのアイコンは⓳「系統」に対応している。

「リンク攻撃」専用の項目

㉓**発動できるスピリット**……そのリンク攻撃を発動できるスピリットの名前。デュアルリンクの発動条件については、リストの最後にまとめている。

㉔**リンクゲージ消費量**……そのリンク攻撃の発動中に消費するリンクゲージの量。「毎秒○○%」はそのペースで消費しつづけることを、「毎秒」がない場合は攻撃をくり出すたびに消費することを示す。

㉕**コンボの基本回数**……そのリンク攻撃の発動中に、『たたかう』の攻撃をコンボで出せる回数の基本値。アビリティ『コンボプラス』『エアコンボプラス』(→P.350)をセットしているときは、その数だけ攻撃できる回数が増える。

「入手方法」専用の項目

㉖**購入価格**……モーグリショップ(→P.56)で買うのに必要なマニー。「バーゲン」はバーゲンデー(→P.17)での価格。「バーゲン」にのみ価格が記されているコマンドはバーゲンデーにしか買えないことを、価格が記されていないコマンドはモーグリショップでは買えないことを示す。

㉗**売却価格**……モーグリショップで売ったときに得られるマニー。「──」は売れないことを示す。

㉘**入手方法**……そのコマンドの入手方法。アイコンの意味は以下のとおりで、入手に必要なポイントや入手できる場所なども併記している。 ソラ はSide:ソラ限定、 リク はSide:リク限定であることを示す。

- 買 …モーグリショップで買う。商品が入荷されるショップレベル(→P.56)も併記している。価格やバーゲンデー限定の商品かどうかは㉖「購入価格」を参照
- メダル …メダルショップ(→P.315)でメダルと交換する
- 宝 …宝箱を開ける。入手できる宝箱が多い場合は、[ ]内に宝箱の総数を記したうえで、該当するワールドを併記している
- 敵 …倒した敵が落としたものを拾う。【 】内は落とす確率を表す
- ドロップ …ドロップしたときにドロップポイント(DP)と交換する(→P.14)。そのコマンドがドロップボーナスの候補になるショップレベル(→P.56)も( )内に記している。 ソラ リク は、そのキャラクターがドロップしたときのみ入手可能であることを示す
- ボード …アビリティリンクで取得する(→P.238)。( )内には、スタート地点から取得までに最低限必要なリンクポイントの累計を「○○P」の形で記載。その途中で性格の変更やノルマの達成も必要な場合は、性格の名前や達成条件を「+」のあとに記している(ノルマが「リンク攻撃の発動」である場所が2ヵ所以上ある場合は、それぞれの発動回数を「&」でつなげている)
- 他 …そのほかの方法。「ポータルを呼びもどす」で入手するコマンドの決まりかたはP.64を参照

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ

Ⓐ たたかう

※F……コンボフィニッシュ

ソラ用

特徴 地上と空中のどちらでも技の動作に大きなちがいはない。『突き』と『上昇振り上げ』は、コンボの1段目のみ敵にすばやく近づくことが可能。

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上	振り下ろし	物理	1.0	0	×	(下記3種類以外の状況)
地上	突き	物理	1.0	1	×	ターゲットが遠くにいる
地上	右払い	物理	1.0	1	×	ターゲットが近く&横にいる
地上	上昇振り上げ	物理	1.0	1	×	ターゲットが高い位置にいる
地上	横回転振り F	物理	1.5	1	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)
空中	振り下ろし	物理	1.0	0	×	(下記2種類以外の状況)
空中	突き	物理	1.0	1	×	ターゲットが遠くにいる
空中	振り上げ	物理	1.0	1	×	ターゲットが高い位置にいる
空中	横回転振り F	物理	1.5	1	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

※コンボの途中では、基本的に『振り下ろし』と『突き(空中では振り上げ)』を交互にくり返す

リク用

特徴 ソラのコンボよりも動作が速く、すばやく攻めていくことができる。ただし、武器を真横に振る技が少ないため、ターゲット以外の敵は巻きこみにくい。

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上	左下振り	物理	1.0	0	×	(下記3種類以外の状況)
地上	突き	物理	1.0	1	×	ターゲットが遠くにいる
地上	右払い	物理	1.0	1	×	ターゲットが近く&横にいる
地上	上昇振り上げ	物理	1.0	1	×	ターゲットが高い位置にいる
地上	右下振り F	物理	1.5	1	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)
空中	左下振り	物理	1.0	0	×	(下記2種類以外の状況)
空中	突き	物理	1.0	1	×	ターゲットが遠くにいる
空中	振り上げ	物理	1.0	1	×	ターゲットが高い位置にいる
空中	右下振り F	物理	1.5	1	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

※コンボの途中では、基本的に『左下振り』と『突き(空中では振り上げ)』を交互にくり返す

Ⓧ バトルコマンド

アタックコマンド

入手方法 P.330～331

名前		属性	威力倍率	リアクション値	特殊効果	動作中のひるみ耐性	リロード時間
エリアルブレイク		物理	2.8	3	―	×	10秒
		効果 前方に跳んで武器を振り下ろす					
ブリザドブレード	武器	ブリザド	2.0	1	―	×	14秒
	氷柱	ブリザド	2.0	2	―	×	
		効果 前方に跳んで武器を振り下ろし、着地点の少し前方から氷柱を突き上げて攻撃する					
ダークブレイク	突進	ダーク	1.6	1	―	×	22秒
	衝撃波	ダーク	1.6	2	―	×	
リク専用		効果 「ターゲットの頭上から突進すると同時に周囲に衝撃波を放つ攻撃」を3回くり返す					
スロットブレード	1～2回目	物理	1.8	2	―	×	20秒
	3回目	物理	2.6	3	―	×	
ソラ専用		効果 「前方に跳んで武器を振り下ろす攻撃」を3回くり返す。敵にダメージを与えるたびに「チェリー」「ベル」「7」のマークのいずれかが出現し、同じマークが3個そろったときには特別な効果が発揮される(右ページの表を参照)					



名前		属性	威力倍率	リアクション値	特殊効果	動作中のひるみ耐性	リロード時間
ファイナルブレイク	1~2回目	物理	2.0	2	―	×	22秒
	3回目	物理	3.2	3	―	×	
ソラ専用		効果「前方に跳んで武器を振り下ろす攻撃」を3回くり返す					
メテオバースト	突き	物理	7.4	4	―	▲	46秒
	隕石	ファイア	1.8	2	―	▲	
リク専用	2スロット使用	効果 高く跳んでから地面を突き、頭上に出現させた5個の隕石を前方に落とす					
スパークダイヴ	突進	物理	1.4	0	―	×	22秒
	衝撃波	物理	2.1	4	スタン(50%/3.3秒)	×	
		効果 少し浮かんでから真下に突進し、地面を突いて周囲に衝撃波を広げる					
ポイズンダイヴ	突進	物理	1.8	0	―	×	28秒
	衝撃波	物理	2.8	3	ポイズン(50%/6秒)	×	
		効果 動作は『スパークダイヴ』と同じだが、衝撃波の攻撃で敵をポイズン状態にする					
ドレインダイヴ	突進	物理	0.8	0	―	×	20秒
	衝撃波	物理	1.3	3	―	×	
		効果 動作は『スパークダイヴ』と同じだが、衝撃波の攻撃で敵に与えたダメージと同じ量だけ自分のHPを回復する					
スライドダッシュ		物理	3.0	4	―	×	10秒
		効果 武器を正面に突き出したまま前方へすばやく突進する					
サンダーダッシュ		サンダー	4.6	4	―	×	18秒
		効果 動作は『スライドダッシュ』と同じ。物理属性ではないので敵にガードされずにすむ					
ソニックレイヴ	途中の攻撃	物理	0.9	1	―	×	36秒
	最後の攻撃	物理	1.4	3	―	×	
ソラ専用	2スロット使用	効果 武器を正面に突き出したまま6回突進する。敵がいなくなると途中で攻撃をやめる					
ダークオーラ	突進	ダーク	0.4	1	―	▲	42秒
	急降下攻撃	ダーク	4.8	3	―	▲	
	闇の柱	ダーク	1.2	2	―	▲	
リク専用	2スロット使用	効果 突進攻撃を8回くり返したあと、急降下で地面を突いて周囲に闇の柱を噴出させる					
ザンテツケン	演出なし	なし	4.8	4	―	▲	32秒
	演出あり	なし	7.7	4	ザンテツケン(100%)	▲	
リク専用	2スロット使用	効果 2秒ほど身構えたあと、ダッシュして武器を払う。50%の確率で「周囲が暗くなって太刀筋が光る」という演出が入り、そのさいはザンテツケン耐性を持たない敵を一撃で倒し、耐性を持つ敵には通常の約1.6倍のダメージを与える					
ストライクレイド		物理	0.5	2	スタン(50%/3.3秒)	×	22秒
		効果 正面に武器を投げる。投げた武器は遠くまで飛んでから手元にワープしてくるが、敵に当たったときはその周囲を飛びまわって1~4回ダメージを与える					
スパークレイド		物理	1.3	2	―	×	36秒
		効果 正面に武器を投げる。敵に当たった武器は5本に分裂し、散らばるように飛ぶ					
サークルレイド		物理	1.4	2	バインド(50%/3.3秒)	×	32秒
		効果 自分の周囲をまわるように武器を投げる。武器は回転半径を広げながら3周する					
エリアルスラム	打ち上げ	物理	1.4	3	―	×	20秒
	たたき落とし	物理	2.8	4	―	×	
	衝撃波	物理	1.4	3	―	×	
		効果 打ち上げた敵を地面にたたき落とし、そこから広がる衝撃波にほかの敵を巻きこむ					
ラストアルカナム	途中の攻撃	物理	0.5	1	―	▲	36秒
	最後の攻撃	物理	1.5	2	―	▲	
ソラ専用	2スロット使用	効果 前進しつつ武器を12回連続で振ったあと、高く跳んでから武器を振り下ろす					

次ページへつづく

『スロットブレード』使用時に出現するマークの種類と3個そろったときの効果

マーク	そのマークが3個そろう確率	そのマークが3個そろったときの効果
チェリー	13.3%	HPプライズ(小)×5、HPプライズ(大)×3のどちらかが出現する
ベル	13.3%	マニー(小)×5、マニー(中)×3、マニー(大)×3のいずれかが出現する
7	6.7%	最後の攻撃が当たった敵の「倒れたときに落とすことがあるプライズボックスやドリームピース」のいずれかが出現する。落とす確率が高いものほど出現する可能性が高い

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ

アタックコマンド(つづき)

名前		属性	威力倍率	リアクション値	特殊効果	動作中のひるみ耐性	リロード時間
ダークスプライサー	ストップ攻撃	なし	0	0	ストップ(100%/※1)	▲	32秒
	途中の攻撃	ダーク	1.0	1	―	○	
	最後の攻撃	ダーク	1.5	2	―	○	
リク専用 2スロット使用		効果 近くにいる敵をストップ状態にしたあと、「ターゲットの近くにワープしては武器を何度か振る攻撃」を4回くり返す(攻撃回数は3回→3回→4回→1回の順)					
グラビデストライク		物理	0.6	2	無重力(100%/3.3秒)	×	18秒
		効果 一歩進んで武器を横に振り、当たった敵を無重力状態にする					
コンフュストライク		物理	2.4	2	コンフュ(100%/3.3秒)	×	14秒
		効果 一歩進んで武器を横に振り、当たった敵をコンフュ状態にする					
トルネドストライク		物理	2.0	2	―	×	22秒
		効果 一歩進んで横に振った武器を、跳びながら2回振りまわして敵を打ち上げる					
レインボウウインド		物理	2.0	2	―	×	32秒
		効果 武器をプロペラのように回転させながら突進する。攻撃は2〜3回連続で当たる					
タイムストーム		物理	1.4	1	スロウかストップ(50%/3.3秒)	×	30秒
		効果 動作は『レインボウウインド』と同じだが、敵をスロウかストップ状態にする					
ファイアウインド		ファイア	1.1	1	バーン(50%/2秒)	×	24秒
		効果 動作は『レインボウウインド』と同じだが、敵をバーン状態にする					
アイスブレイカー	1~2回転目	ブリザド	0.8	1	―	×	32秒
	3回転目	ブリザド	0.8	1	フリーズ(100%/3.3秒)	×	
	4~6回転目	ファイア	0.8	2	バーン(50%/2秒)	×	
		効果「縦に3回転しつつ突進する攻撃」を2回くり返す。攻撃中に属性などが切りかわる					
シャドウブレイカー	1~3回転目	ダーク	0.9	1	―	×	36秒
	4~6回転目	ホーリー	0.9	2	―	×	
		効果 動作は『アイスブレイカー』と同じだが、攻撃の属性や威力などに差がある					
マグネスパイラル	引き寄せ	なし	0	0	マグネ(100%/3秒)	×	36秒
	武器	物理	4.8	4	―	×	
		効果 3秒ほど身構えながら近くの敵を引き寄せたあと、武器を振りまわして攻撃する					
ホーリーライズ		ホーリー	7.6	4	―	▲	46秒
ソラ専用 2スロット使用		効果 2秒ほど身構えたあと、自分の周囲に8本の光の柱を噴出させて攻撃する。光の柱の出現時には、フィールドにいる味方全員のHPが100回復					
リミットストーム		物理	1.0	1	―	×	22秒
リク専用		効果 1秒ほど身構えたあと、横に4回転しながら武器を振りまわす。HPが残り25%以下のときに使うと属性が「なし」に変わるうえ、威力倍率とリアクション値が2倍になる。また、『ソウルリリース』のあとに使うと攻撃前のスキが小さくなる					
マグネクラッシュ	磁力	物理	1.2	1	マグネ(100%/1.5秒)	×	22秒
	投げ飛ばし	なし	3.5	4	―	×	
		効果 磁力で持ち上げた敵を投げ飛ばし、障害物や別の敵にぶつけてダメージを与える					
ソウルリリース		物理	6.9	3	―	×	26秒
リク専用		効果 1秒ほど身構えたあと、前方に跳んで武器を振り下ろす。威力が大きいかわりに、跳ぶ瞬間に自分の残りHPの25%を失う(残り1までしか減らない)					
ブレイクタイム		―	―	―	―	▲	50秒
ソラ専用		効果 3秒ほど踊って「フィールドにいる味方全員のHPを全回復する」「ドロップゲージを満タンの50%回復し、ドロップスピードを基本値にもどす」「フィールドにいるスピリット全員のリンクゲージを満タンにする」のいずれかの効果を得る					

※1……攻撃の動作が終わると解除される。ストップ状態中に当てた攻撃のダメージは、解除から4秒ほど経過するまで与えられない

入手方法 アタックコマンド

名前	購入価格 通常	購入価格 バーゲン	売却価格	入手方法
エリアルブレイク	100	80	50	買 最初から 初 初期所持
ブリザドブレード	400	320	200	買 ショップレベル4以上 宝 リク トラヴァースタウン(噴水広場)
ダークブレイク	―	―	750	ボード ツノケラトプス(290P)、ホネフィッシュ(270P+リンク2回) ドロップ ソラ 50DP(ショップレベル5以上)
スロットブレード	―	―	600	メダル 150メダル(最初から) ボード アシカジャグラー(340P)、ネクッポイ(1460P+LV20以上)

名前	購入価格		売却価格	入手方法
	通常	バーゲン		
ファイナルブレイク	1000	800	500	買 ショップレベル7以上 ボード カエルおうじ(10P)、カエルシェフ(490P+LV20以上)、カエルソルジャー(280P+LV20以上)、クマダダイサーカス(320P+LV20以上)、ドリルサイ(290P)
メテオバースト	—	—	1000	ボード ボウクンレックス(730P+リンク5回)、モエロタツホース(590P+LV30以上)、リュウドラゴン(770P)
スパークダイヴ	200	160	100	買 ショップレベル3以上 他 トラヴァースタウンのダイブモードでAランクを獲得する(ソラとリクのどちらか1回のみ)
ポイズンダイヴ	—	—	450	ボード ドクドクサンショ(340P+LV15以上)、ホネフィッシュ(10P)、ワルフラワー(390P)
ドレインダイヴ	—	—	50	メダル 120メダル(最初から) ボード コウモリバット(110P)、ワルフラワー(90P)
スライドダッシュ	—	120	75	買 最初から 他 初期所持
サンダーダッシュ	—	480	300	買 ショップレベル5以上 宝 ソラ ラ・シテ・デ・クローシュ(奇跡の法廷) ボード キングダニャン(190P)、ヤギサイバー(190P)
ソニックレイヴ	2200	1760	1100	買 ショップレベル8 宝 ソラ カントリー・オブ・ザ・マスケティア(モンサンミッシェル:地下) ボード ツノケラトプス(620P+デモリッシュ+LV30以上)、ドリルサイ(720P+LV30以上)
ダークオーラ	—	—	1000	ボード オバケゴースト(670P+LV20以上)、キバタイガー(610P+LV30以上)
ザンテツケン	—	—	1000	ボード イダテンキリン(740P+LV25以上)、カエルおうじ(920P+LV25以上)、ツノケラトプス(500P+LV25以上)、ハサミクワガタ(790P+LV25以上)
ストライクレイド	200	160	100	買 ショップレベル3以上 宝 ソラ トラヴァースタウン(噴水広場) ボード カエルソルジャー(10P)、ハリライオン(10P)
スパークレイド	—	—	900	宝 リク 存在しなかった世界(虚実を紡ぐ回廊) ボード エレキユニコーン(450P+リンク2回)
サークルレイド	—	960	600	買 ショップレベル5以上 宝 ソラ ザ・グリッド(連絡通路) ボード クマパンダー(10P)、ツノカブト(270P)、ドリルサイ(10P)、ネクッポイ(610P)、ハリライオン(310P)
エリアルスラム	800	640	400	買 ショップレベル6以上 宝 ソラ プランクスターズ・パラダイス(からくりトンネル) ボード カエルシェフ(140P)、クマダダイサーカス(10P)、クマパンダー(140P+リンク2回)、タカイーグル(170P)
ラストアルカナム	—	—	1200	宝 ソラ 存在しなかった世界(歪みに満ちた街) ボード カエルおうじ(880P+LV30以上)、ボンツビワイルド(760P+リンク3回)
ダークスプライサー	—	—	1200	宝 リク 存在しなかった世界(幻想のはじまり) ボード キバタイガー(950P+リンク3回)
グラビデストライク	600	480	300	買 ショップレベル5以上 宝 リク ザ・グリッド(レクティファイア:2F) ボード ギョライギョ(170P)、ドクドクサンショ(190P)
コンフュストライク	400	320	200	買 ショップレベル4以上 ボード コウモリバット(280P+リンク2回)
トルネドストライク	1500	1200	750	買 ショップレベル7以上 宝 ソラ カントリー・オブ・ザ・マスケティア(モンサンミッシェル:水牢)
レインボウウインド	—	1200	750	買 ショップレベル8 宝 ソラ シンフォニー・オブ・ソーサリー(雲路) ボード ハンサムペガサス(10P)、ミミバニー(330P)
タイムストーム	800	640	400	買 ショップレベル6以上 ボード ナルバード(440P+エアマスター) ドロップ 50DP(ショップレベル5以上)
ファイアウインド	—	—	300	メダル 250メダル(最初から) 宝 ソラ ラ・シテ・デ・クローシュ(カタコンベ) ボード ヘビトカゲ(590P+リンク3回)、ヤギホーン(160P+リンク4回)
アイスブレイカー	1000	800	500	買 ショップレベル8 ボード ツノカブト(390P+LV20以上+リンク3回)
シャドウブレイカー	—	—	900	宝 リク カントリー・オブ・ザ・マスケティア(オペラ座:ロビー) ボード バカンスシール(250P)
マグネスパイラル	—	1440	900	買 ショップレベル8 ボード ゾウエレファント(330P+LV20以上) ドロップ 50DP(ショップレベル6以上)
ホーリーライズ	—	—	1200	宝 ソラ 存在しなかった世界(夢境の街路) ボード タイホウカブト(890P+ボマーかディフェンス+LV20以上+リンク1回&1回/※2)、フルーツキャット(750P+LV20以上)
リミットストーム	—	—	750	メダル 1000メダル(ショップレベル5以上) ボード オーラライオン(240P)、ボンツビワイルド(10P)
マグネクラッシュ	1000	800	500	買 ショップレベル7以上 宝 リク プランクスターズ・パラダイス(モンストロ:胃袋) ボード オバケピエロ(220P+LV20以上)、ゾウエレファント(10P)、ハサミクワガタ(260P)
ソウルリリース	—	—	900	メダル 1000メダル(ショップレベル5以上) ボード オーラライオン(490P)、キバタイガー(10P)
ブレイクタイム	—	—	600	ボード ナルバード(700P+リンク2回)、ミミバニー(610P+リンク2回)

※2……性格が「ボマー」のとき開放されたルートを通る場合は、必要なリンクポイントの累計が1080Pに増える

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ

マジックコマンド

入手方法 P.334～335

名前	属性	威力倍率	リアクション値	特殊効果	動作中のひるみ耐性	リロード時間
ファイア	ファイア	3.0	2	―	×	12秒
	効果 前方に炎の弾を放つ。弾の飛距離は長く、ターゲットを追ってゆっくりと飛ぶ					
ファイラ	ファイア	4.0	3	―	×	18秒
	効果 前方に炎の弾を放つ。『ファイア』よりも威力とリアクション値が大きい					
ファイガ	ファイア	5.0	4	―	×	26秒
	効果 前方に炎の弾を放つ。『ファイラ』よりも威力とリアクション値が大きい					
ダークファイガ 分裂前	ダーク	6.0	2	バーン(50%／3秒)	×	26秒
ダークファイガ 分裂後	ダーク	1.2	1	バーン(20%／3秒)	×	
リク専用	効果 直進する闇の炎の弾を放つ。弾は敵に近づくと5発に分裂し、敵めがけて飛ぶ					
ファイガバースト	ファイア	0.8	1	バーン(50%／3秒)	▲	30秒
2スロット使用	効果 頭上に出現させた巨大な火の玉から、16個の炎を散らばるように落とす					
メガフレア	ファイア	8.0	4	バーン(30%／3秒)	▲	46秒
2スロット使用	効果 正面に炎の弾を放つ。弾は少し飛ぶか敵に近づくと広範囲におよぶ爆発を起こす。攻撃時間が長く、周囲の敵を倒しつつ追加で現れた敵もつぎつぎと倒すことが可能					
ブリザド	ブリザド	1.0	1	―	×	12秒
	効果 直進する氷の弾を放つ。弾は敵を貫通しつつ2～3回連続でダメージを与える					
ブリザラ	ブリザド	1.4	2	―	×	18秒
	効果 直進する氷の弾を放つ。『ブリザド』よりも威力とリアクション値が大きい					
ブリザガ	ブリザド	1.8	2	―	×	26秒
	効果 直進する氷の弾を放つ。『ブリザラ』よりも威力が大きい					
アイシクルブレイク 氷の弾	ブリザド	1.0	1	―	×	18秒
アイシクルブレイク 武器	ブリザド	2.0	2	―	×	
アイシクルブレイク 氷の破片	ブリザド	0.4	1	―	×	
	効果 直進する氷の弾を放ってからダッシュし、武器で氷を突いて破片を4方向に散らす					
フリーズ	ブリザド	4.5	1	フリーズ(100%／6秒)	▲	32秒
2スロット使用	効果 その場で1秒ほど身構えたあと、高速でスピンして周囲に強烈な冷気を放つ					
アイスバラージュ	ブリザド	2.4	2	―	▲	30秒
2スロット使用	効果 ターゲットの足元から氷を突き出すことを2回くり返す					
サンダー	サンダー	1.2	2	―	×	12秒
	効果 近くにいる敵全員に雷を落とし、落雷とその場所から発生する放電で2回ダメージを与える。放電による攻撃は周囲にいる敵も巻きこめる					
サンダラ	サンダー	1.6	2	―	×	18秒
	効果 近くにいる敵全員に雷を落とす。雷が落ちる範囲は『サンダー』よりも広い					
サンダガ	サンダー	2.0	2	―	×	26秒
	効果 近くにいる敵全員に雷を落とす。雷が落ちる範囲は『サンダラ』よりも広い					
トリプルプラズマ	サンダー	0.8	1	―	×	20秒
	効果 敵を追って飛ぶ雷の弾を3発連続で放ち、当たった弾とその場所から発生する放電で2回ダメージを与える。放電による攻撃は周囲にいる敵も巻きこめる					
ケアル	―	―	―	―	×	20秒
	効果 フィールドにいる味方全員のHPを「魔法力＋50」回復する					
ケアルラ	―	―	―	―	×	24秒
	効果 フィールドにいる味方全員のHPを「魔法力＋100」回復する					
ケアルガ	―	―	―	―	×	30秒
	効果 フィールドにいる味方全員のHPを「魔法力＋200」回復する					
エスナ	―	―	―	―	×	10秒
	効果 フィールドにいる味方全員のステータス異常を解除する					
ゼログラビデ	なし	0.3	0	無重力(100%／4秒)	×	12秒
	効果 周囲の敵にダメージを与え、無重力状態にする					
ゼログラビラ	なし	0.3	0	無重力(100%／5.3秒)	×	20秒
	効果 周囲の敵にダメージを与え、無重力状態にする。攻撃範囲は『ゼログラビデ』よりも広い					
ゼログラビガ	なし	0.3	0	無重力(100%／6.7秒)	×	26秒
	効果 周囲の敵にダメージを与え、無重力状態にする。攻撃範囲は『ゼログラビラ』よりも広い					



名前	属性	威力倍率	リアクション値	特殊効果	動作中のひるみ耐性	リロード時間
ゼログラビガン	なし	0.6	0	マグネ(100%)	×	26秒
	効果 頭上に重力球を6秒ほど出現させ、周囲にいる敵を引き寄せながら1秒ごとにダメージを与える。ダメージは最大7回まで与えられるが、最初の一撃以外では敵のHPを残り1までしか減らせない。攻撃中は武器を掲げたままになるものの、ソラのみ各コマンド(Bボタンで使えるもの以外)でその動作を中断できる					
バルーン	なし	2.5	3	スタン(50%/3.3秒)	×	12秒
	効果 周囲に5個の風船を8秒間浮かべる。敵に触れた風船は破裂し、周囲を攻撃する					
バルーンラ	なし	1.5	3	スタン(50%/3.3秒)	×	18秒
	効果 武器を振って6個の風船を飛ばす。風船は敵を追い、ぶつかると破裂して攻撃する					
バルーンガ 巨大風船	なし	3.0	4	スタン(100%/3.3秒)	×	26秒
バルーンガ 分裂後	なし	0.5	2	スタン(50%/3.3秒)	×	
	効果 ゆっくりと直進する巨大な風船を放つ。風船は敵にぶつかるとダメージを与えつつ6個に分裂したあと、それぞれの風船が敵を追いかけてさらに攻撃する					
スパーク	ホーリー	0.5	1	──	×	12秒
ソラ専用	効果 自分を中心に虹色の光を回転させ、近くにいる敵に1~5回ダメージを与える					
スパークラ	ホーリー	0.7	1	──	×	20秒
ソラ専用	効果 自分を中心に虹色の光を回転させる。攻撃範囲は『スパーク』よりも広い					
スパークガ	ホーリー	1.2	1	──	▲	36秒
ソラ専用 2スロット使用	効果 自分を中心に虹色の光を回転させる。攻撃範囲は『スパークラ』よりも広い					
ホーリー	ホーリー	0.8	4	──	▲	40秒
ソラ専用 2スロット使用	効果 周囲に無数の光の柱を出現させ、ウズが広がるように高速回転させながら遠くへ飛ばす。光の柱の出現時にはフィールドにいる味方全員のHPが100回復する					
トルネド	なし	3.2	0	──	▲	32秒
ソラ専用 2スロット使用	効果 巨大な竜巻でダメージを与えつつ敵を舞い上げ、舞い上げた敵に「魔法力÷20」のダメージを0.2秒ごとに与える。竜巻の出現時間は5秒ほどで、そのあいだは移動できなくなるかわりにスライドパッドで竜巻の位置を動かせる					
メテオ	なし	6.0	4	──	▲	46秒
リク専用 2スロット使用	効果 前方に巨大な隕石を落とし、フィールド全域におよぶ爆発を起こして攻撃する					
ミニマム	なし	0	──	ミニマム(100%/6秒)	×	20秒
	効果 周囲にいる敵をミニマム状態にする					
ブラックアウト	なし	0	──	暗闇(100%/6秒)	×	16秒
	効果 周囲にいる敵を暗闇状態にする					
タイムボム	なし	0	──	タイムボム(100%)	×	20秒
	効果 ターゲットをタイムボム状態にする					
コンフュ	なし	0	──	コンフュ(100%/6秒)	×	16秒
	効果 周囲にいる敵をコンフュ状態にする					
バインド	なし	0	──	バインド(100%/6秒)	×	16秒
	効果 ターゲットとその周囲にいる敵をバインド状態にする					
ポイズン	なし	0	──	ポイズン(100%/8秒)	×	16秒
	効果 敵を追って飛ぶ弾を放ち、当たった相手をポイズン状態にする					
スロウ	なし	0	──	スロウ(100%/6秒)	×	16秒
	効果 ターゲットとその周囲にいる敵をスロウ状態にする					
スリプル	なし	0	──	スリプル(100%/6秒)	×	16秒
	効果 周囲にいる敵をスリプル状態にする					
スリプラ	なし	0	──	スリプル(100%/8秒)	×	18秒
	効果 周囲にいる敵をスリプル状態にする。攻撃範囲は『スリプル』よりも広い					
スリプガ	なし	0	──	スリプル(100%/12秒)	×	20秒
	効果 周囲にいる敵をスリプル状態にする。攻撃範囲は『スリプラ』よりも広い					
ストップ	なし	0	──	ストップ(100%/6秒)	×	24秒
	効果 周囲にいる敵をストップ状態にする					
バニシュ	──	──	──	──	×	34秒
	効果 自分の姿を15秒間消し、敵に狙われにくくする。ジュリアス(→P.395)には無効					

INDEX

コマンドリスト
- たたかう
- アタックコマンド
- マジックコマンド
- アイテムコマンド
- いどうコマンド
- ガードコマンド
- カウンターコマンド
- フリーフローコマンド
- リンク攻撃(ソラ用)
- リンク攻撃(リク用)

アビリティリスト
- ステータスアビリティ
- サポートアビリティ
- ブリードアビリティ

入手方法 マジックコマンド

名前	購入価格		売却価格	入手方法
	通常	バーゲン		
ファイア	100	80	50	[買]最初から [ボード]ヘビトカゲ(10P)、ヤギホーン(10P) [報]初期所持
ファイラ	400	320	200	[買]ショップレベル5以上 [宝][リク]ラ・シテ・デ・クローシュ(礼拝堂) [ボード]カエルシェフ(320P+リンク3回)、ガンミフクロウ(140P+アイテム1種類)、ツノカブト(130P)、ネクッポイ(10P)、ヘビトカゲ(540P+リンク3回)、モエロタツホース(10P)、ヤギホーン(140P+LV10以上)
ファイガ	1000	800	500	[買]ショップレベル7以上 [宝][ソラ]カントリー・オブ・ザ・マスケティア(塔への道) [ボード]カエルシェフ(470P+LV20以上+リンク3回)、タカイーグル(10P)、モエロタツホース(190P+LV20以上)、ヤギホーン(290P+LV20以上)
ダークファイガ	—	—	900	[ボード]タイホウカブト(10P) [ドロップ][ソラ]60DP(ショップレベル7以上)
ファイガバースト	—	—	1000	[メダル]2000メダル(ショップレベル8) [ボード]タカイーグル(520P+LV30以上)、ボウクンレックス(470P+LV25以上)、マジックラビット(440P+LV30以上)、リュウドラゴン(1080P+LV30以上)
メガフレア	—	—	1300	[ボード]ボウクンレックス(1140P+LV30以上+リンク5回)、リュウドラゴン(1130P+リンク5回)
ブリザド	100	80	50	[買]最初から [ボード]イイフラワー(10P) [報]初期所持
ブリザラ	400	320	200	[買]ショップレベル5以上 [宝][ソラ]プランクスターズ・パラダイス(遊園地) [ボード]イイフラワー(210P+LV10以上)、ガンミフクロウ(240P+アイテム2種類)、タツホース(130P+リンク1回)、ハサミクワガタ(480P)
ブリザガ	1000	800	500	[買]ショップレベル7以上 [宝][リク]カントリー・オブ・ザ・マスケティア(オペラ座:機械室) [ボード]アイスペンギン(340P)、アシカジャグラー(290P)、イイフラワー(290P+LV20以上)、タツホース(560P+LV25以上)
アイシクルブレイク	—	—	350	[ボード]アイスペンギン(10P)
フリーズ	—	—	900	[メダル]1200メダル(ショップレベル5以上) [ボード]ボンツビワイルド(700P)、マジックラビット(460P+LV25以上)
アイスバラージュ	—	—	750	[宝][リク]シンフォニー・オブ・ソーサリー(雪明かりの森) [ボード]アイスペンギン(650P+LV30以上)、ボンツビワイルド(650P+LV30以上)
サンダー	—	120	75	[買]最初から [宝][リク]トラヴァースタウン(裏通り) [ボード]ネコキャット(10P)、ヤギサイバー(10P)
サンダラ	—	480	300	[買]ショップレベル5以上 [宝][リク]ザ・グリッド(街) [ボード]イダテンキリン(10P)、ガンミフクロウ(340P+アイテム3種類)、フルーツキャット(10P)、ヤギサイバー(320P+LV10以上)
サンダガ	—	1200	750	[買]ショップレベル7以上 [ボード]イダテンキリン(190P)、ヤギサイバー(450P+LV25以上)
トリプルプラズマ	—	—	750	[メダル]1500メダル(ショップレベル8) [宝][ソラ]シンフォニー・オブ・ソーサリー(平原) [ボード]イダテンキリン(390P+リンク3回)、エレキユニコーン(430P)、カエルおうじ(410P)、フルーツキャット(500P+LV10以上)
ケアル	100	80	50	[買]ショップレベル2以上 [ボード]ワンダニャン(60P)
ケアルラ	600	480	300	[買]ショップレベル6以上 [ボード]カエルシェフ(10P)、キングダニャン(60P+LV10以上)、ワンダニャン(160P+LV10以上) [ドロップ]50DP(ショップレベル5以上)
ケアルガ	1000	800	500	[買]ショップレベル8 [宝][リク]存在しなかった世界(幻想のはじまり) [ボード]エレキユニコーン(530P)、オーラライオン(10P)、キングダニャン(210P+LV25以上)、ワンダニャン(610P+LV25以上)
エスナ	200	160	100	[買]ショップレベル4以上 [ボード]イイフラワー(110P)、ヤギホーン(10P)
ゼログラビデ	200	160	100	[買]ショップレベル3以上 [ボード]ギョライギョ(10P)、コウモリバット(110P)
ゼログラビラ	600	480	300	[買]ショップレベル6以上 [宝][ソラ]プランクスターズ・パラダイス(海中の道) [ボード]オバケゴースト(10P)、ギョライギョ(220P+LV20以上)、コウモリバット(210P+リンク2回)
ゼログラビガ	1000	800	500	[買]ショップレベル8 [ボード]ギョライギョ(370P+LV25以上)、タイホウカブト(640P+ボマーかディフェンス+LV10以上+リンク1回&1回/※1)、ホネフィッシュ(350P+LV25以上) [報]カントリー・オブ・ザ・マスケティアのダイブモードでAランクを獲得する(ソラとリクのどちらか1回のみ)

※1……性格が「ボマー」のときに開放されたルートを通る場合は、必要なリンクポイントの累計が830Pに増える



名前	購入価格		売却価格	入手方法
	通常	バーゲン		
ゼログラビガン	―	1440	900	[買]ショップレベル8 [宝][リク]シンフォニー・オブ・ソーサリー(月光の森) [ボード]マジックラビット(750P+イルージョン)
バルーン	―	240	150	[買]最初から [宝][ソラ]トラヴァースタウン(4番街) [ボード]オバケピエロ(10P)、タマシープ(120P)
バルーンラ	―	720	450	[買]ショップレベル5以上 [宝][ソラ]ザ・グリッド(ソーラーセイラー) [ボード]アシカジャグラー(20P)、オバケピエロ(360P+LV15以上) [他]プランクスターズ・パラダイスのダイブモードでAランクを獲得する(ソラとリクのどちらか1回のみ)
バルーンガ	―	―	900	[メダル]1200メダル(ショップレベル5以上) [ボード]アシカジャグラー(530P+LV20以上)、バカンスシール(360P+LV10以上)
スパーク	200	160	100	[買]ショップレベル3以上 [宝][ソラ]トラヴァースタウン(ポストオフィス) [ボード]オバケピエロ(160P)、キングダニャン(10P)、ワンダニャン(220P)
スパークラ	800	640	400	[買]ショップレベル6以上 [宝][ソラ]ラ・シテ・デ・クローシュ(街) [ボード]キングダニャン(410P+LV15以上)、ハナダワンニャン(10P)、ハンサムペガサス(180P)
スパークガ	―	1600	1000	[買]ショップレベル8 [宝][ソラ]カントリー・オブ・ザ・マスケティア(モンサンミッシェル:小路) [ボード]ハナダワンニャン(340P+リンク3回)、ハンサムペガサス(530P+LV30以上)
ホーリー	―	―	1200	[ボード]オーラライオン(790P+LV30以上)、ハナダワンニャン(480P+LV25以上)
トルネド	―	―	1000	[宝][ソラ]シンフォニー・オブ・ソーサリー(峡谷) [ボード]ナルバード(550P+LV25以上)
メテオ	―	―	1300	[ボード]キバタイガー(950P+ふんとう+LV30以上) [他]存在しなかった世界のダイブモードでAランクを獲得する(ソラとリクのどちらか1回のみ)
ミニマム	―	―	300	[メダル]200メダル(最初から) [宝][リク]プランクスターズ・パラダイス(モンストロ:食道) [ボード]タツホース(210P)
ブラックアウト	―	―	200	[ボード]ガンミフクロウ(10P)
タイムボム	―	360	225	[買]最初から [ボード]ネコキャット(140P)、ハリライオン(140P)
コンフュ	200	160	100	[買]ショップレベル2以上 [ボード]コウモリバット(60P)
バインド	400	320	200	[買]ショップレベル4以上 [ボード]オバケピエロ(210P+LV15以上)、クマパンダー(100P)、タツホース(10P)
ポイズン	400	320	200	[買]ショップレベル3以上 [ボード]ドクドクサンショ(10P)、ワルフラワー(10P)
スロウ	200	160	100	[買]ショップレベル2以上 [ボード]デンデンカルゴ(10P)、ワンダニャン(140P)
スリプル	100	80	50	[買]最初から [ボード]タマシープ(10P) [他]初期所持
スリプラ	300	240	150	[買]ショップレベル5以上 [宝][ソラ]ラ・シテ・デ・クローシュ(地下道) [ボード]タマシープ(370P+リンク1回)、ネコキャット(190P)、ワルフラワー(140P)
スリプガ	―	―	300	[ボード]タマシープ(520P+リンク1回&2回)、ワルフラワー(290P+LV20以上)
ストップ	―	―	300	[メダル]150メダル(最初から) [宝][リク]カントリー・オブ・ザ・マスケティア(オペラ座:バックヤード)
バニシュ	―	―	900	[ボード]オバケゴースト(560P+レギオン)

コマンド&アビリティ メモワール

デッキコマンドとアビリティの初期状態

ソラとリクは、最初からいくつかのコマンドとアビリティを取得しており、右記のようにセットしている。バトルコマンドは『エリアルブレイク』『スライドダッシュ』『ファイア』『ブリザド』『スリプル』『ポーション(×10)』を持っているが、ソラとリクではセットしているものがちがうのだ。

冒険をはじめた時点のデッキコマンドとアビリティ

	バトルコマンド	アクションコマンド	アビリティ
ソラがセットしている	ブリザド ファイア エリアルブレイク ポーション(※2)	ジャンプ ドッジロール エアスライド リフレクトガード (フリーフローコマンド全種類)	EXPゼロ(ゲームモードが「プラウド」か「クリティカル」のときのみ。セットはしていない) ライブラ
リクがセットしている	スライドダッシュ ファイア スリプル ポーション(※2)		

※2……10個持っているうち、最大セット数である6個をセットしている

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
フリードアビリティ

アイテムコマンド

入手方法 下記参照

※アイテムコマンドを使うときの「動作中のひるみ耐性」(→P.327)は基本的に「×」で、『ラストエリクサー』のみ「▲」

名前	最大セット数	効果
ポーション	6	フィールドにいる味方全員のHPを50回復する
ハイポーション	4	フィールドにいる味方全員のHPを150回復する
メガポーション	3	フィールドにいる味方全員のHPを400回復する
モーニングベル	2	ドロップゲージを満タンの50%回復し、ドロップスピードを基本値にもどす
モーニングアラーム	2	ドロップゲージを全回復し、ドロップスピードを基本値にもどす
オールキュア	3	フィールドにいる味方全員のステータス異常を解除する
エリクサー	2	フィールドにいる味方全員に「HPを全回復する」「ステータス異常を解除する」「リンクゲージを満タンにする」の効果を与える
ラストエリクサー	2	フィールドにいる味方全員に「HPを全回復する」「ステータス異常を解除する」「リンクゲージを満タンにする」「ドロップゲージを全回復する」「ドロップスピードを基本値にもどす」「全コマンドのリロードゲージを満タンにする」の効果を与える
ドリームキャンディ	3	フィールドにいるスピリット全員のリンクゲージを満タンの50%ためる

入手方法 アイテムコマンド

名前	購入価格		売却価格	入手方法
	通常	バーゲン		
ポーション	20	16	10	買 最初から 宝 [計28ヵ所] トラヴァースタウン、ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド 敵 【2%】アイスペンギン、イイフラワー、カエルシェフ、カエルソルジャー、デンデンカルゴ、ネクッポイ、ハナダワンニャン、ヘビトカゲ ドロップ 10DP(ショップレベル5以下) 他 初期所持(×10)、「すれちがった人数」が1人以上のフレンドポータルを呼びもどす
ハイポーション	40	32	20	買 ショップレベル2以上 宝 [計22ヵ所] トラヴァースタウン、ラ・シテ・デ・クローシュ、ザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイス、カントリー・オブ・ザ・マスケティア 敵 【2%】エレキユニコーン、オーラライオン、ツノケラトプス、ボウクンレックス ドロップ 20DP(ショップレベル4以上) 他 「すれちがった人数」が3人以上のフレンドポータルを呼びもどす
メガポーション	100	80	50	買 ショップレベル5以上 宝 [計11ヵ所] カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリー、存在しなかった世界 敵 【2%】ボンツビワイルド ボード ドラゴンモドキ(25P+アイテム1種類)、ハラグチアヒル(35P+アイテム1種類) ドロップ 30DP(ショップレベル4以上) 他 「すれちがった人数」が5人以上のフレンドポータルを呼びもどす
モーニングベル	40	32	20	買 ショップレベル2以上 宝 [計39ヵ所] 全ワールド 敵 【2%】ガンミフクロウ、タマシープ、マジックラビット、ミミバニー 他 「すれちがった人数」が1人以上のフレンドポータルを呼びもどす、ラ・シテ・デ・クローシュの鐘や荷馬車にコンボフィニッシュなどを当てる
モーニングアラーム	—	—	120	メダル 100メダル(ショップレベル5以上) ボード ドラゴンモドキ(50P+アイテム1種類)、ハラグチアヒル(60P+アイテム1種類) 他 「すれちがった人数」が3人以上のフレンドポータルを呼びもどす
オールキュア	50	40	25	買 ショップレベル2以上 宝 [計11ヵ所] ザ・グリッド、プランクスターズ・パラダイス、カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリー 敵 【2%】コウモリバット、ワルフラワー 他 「すれちがった人数」が1人以上のフレンドポータルを呼びもどす
エリクサー	—	2400	1500	買 最初から 宝 [計11ヵ所] シンフォニー・オブ・ソーサリー、存在しなかった世界 ボード ハラグチアヒル(350P+アイテム8種類)
ラストエリクサー	—	—	2000	メダル 4000メダル(ショップレベル8) ボード ドラゴンモドキ(315P+アイテム8種類)、バカンスシール(520P)
ドリームキャンディ	—	—	200	メダル 200メダル(最初から) 宝 [計9ヵ所] カントリー・オブ・ザ・マスケティア、シンフォニー・オブ・ソーサリー、存在しなかった世界 ボード ドラゴンモドキ(175P+アイテム3種類)、ハラグチアヒル(10P)

A/B/Y アクションコマンド

いどうコマンド

入手方法 下記参照

	名前	操作方法	効果	追加でセットできるコマンド
どちらかひとつ	ジャンプ	地上でBボタン	真上(スライドパッド操作時はその方向)へ跳ぶ。Bボタンを押しつづけると高く跳べる	—
どちらかひとつ	ハイジャンプ	地上でBボタン	『ジャンプ』の強化版。跳べる高さが2倍になり、そのぶん遠くまで跳ぶことが可能	—
いずれかひとつ	ドッジロール	地上でスライドパッド+Yボタン	スライドパッドの入力方向へ前転する。動作開始から0.47秒間は無敵	—
いずれかひとつ	スライドロール ソラ専用	地上でスライドパッド+Yボタン	スライドパッドの入力方向へ突進してから前転する(※1)。突進中の0.1秒間のみ無敵	—
いずれかひとつ	ダークロール リク専用	地上でスライドパッド+Yボタン	影と化し、スライドパッドの入力方向へ高速で移動する。動作開始から移動終了までは無敵	—
	エアスライド スライド系	空中でYボタン	スライドパッドの入力方向(入力がなければ前方)へ水平移動する。動作開始から0.47秒間は無敵	スピンスライド、クレセントスライド
	ソニックスライド スライド系	『○○ロール』や『エアスライド』の動作の終わりぎわにYボタン	身をひるがえしたあと、スライドパッドの入力方向(入力がなければ前方)へ水平移動する(※1)。動作開始から0.27秒間は無敵	スピンスライド、クレセントスライド
	ダブルスライド スライド系	『ソニックスライド』の移動中にYボタン	『ソニックスライド』に似た移動をもう1回行なう(※1)。身をひるがえさないぶん、『ソニックスライド』よりも移動開始が早い	スピンスライド、クレセントスライド
どちらかひとつ	グライド ソラ専用	空中でBボタンを押しつづける	走るのと同じ速度で、スライドパッドの入力方向(入力がなければ前方)へ滑空する。滑空中は地面に接しても着地しなくなる	—
どちらかひとつ	スーパーグライド ソラ専用	空中でBボタンを押しつづける	『グライド』の強化版。移動速度が2.5倍になり、地上を走るよりも速く移動できる	—
	シャドウスライド リク専用	敵が攻撃してきたとき(ボス敵に対しては攻撃を出す瞬間)にYボタン	敵の背後へワープしたあと、武器を頭上に構えて『シャドウストライク』(→P.338)が使える状態になる。ワープ中のみ無敵	シャドウストライク
	ダブルフライト リク専用	ジャンプ中にBボタン(※2)	空中で再度ジャンプする。通常のジャンプよりも高く跳べるが、飛距離はあまり伸びない	—

※1……移動中はぶつかった敵に少しだけダメージを与える(属性:物理、威力倍率:0.01、リアクション値:0)。『ソニックスライド』と『ダブルスライド』は大型ではない敵にかぎり、リアクション値とは関係なく打ち上げる効果も持つ
※2……足場から落ちて空中にいるときやジャンプ中に何らかのコマンドを使ったあとは実行できない

入手方法 いどうコマンド

名前	購入価格		売却価格	入手方法
	通常	バーゲン		
ジャンプ	—	—	—	他 初期所持
ハイジャンプ	—	—	—	他 ソラ プランクスターズ・パラダイスのサーカスでドリームイーターの集団を倒す
ドッジロール	—	—	—	他 初期所持
スライドロール	—	—	—	他 ソラ カントリー・オブ・ザ・マスケティアのモンサンミッシェル:地下でドリームイーターの集団を倒す
ダークロール	—	—	200	メダル 700メダル(ショップレベル8) ドロップ ソラ 60DP(ショップレベル7以上)
エアスライド	—	—	—	他 初期所持
ソニックスライド	300	240	150	買 ショップレベル5以上 他 リク ラ・シテ・デ・クローシュの風車小屋を訪れる
ダブルスライド	—	—	—	他 ソラ シンフォニー・オブ・ソーサリーの平原で音の力を手に入れる
グライド	—	—	—	宝 ソラ シンフォニー・オブ・ソーサリー(雲路)
スーパーグライド	—	—	200	ボード リュウドラゴン(10P)
シャドウスライド	—	—	—	他 リク カントリー・オブ・ザ・マスケティアのオペラ座:舞台裏でアナモグラーを倒す
ダブルフライト	—	—	—	宝 リク 存在しなかった世界(幻想のはじまり)

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ

ガードコマンド

入手方法 下記参照

※いずれのコマンドも『リベンジラッシュ』か『リベンジオーラ』を追加でセットできる

	名前	操作方法	効果
いずれかひとつ	リフレクトガード ガード系	地上でYボタン	その場で武器を構え、前方180度からの攻撃をガードする
いずれかひとつ	ウェークガード ガード系	地上でYボタン	前方180度からの攻撃をガードする。ガードに成功するたびにドロップスピードが0.5下がる(基本値よりは低くならない)
いずれかひとつ	リンクガード ソラ専用 ガード系	地上でYボタン	前方180度からの攻撃をガードする。スピリットが敵の攻撃を受ける直前に使ったときは、そのスピリットの目の前へワープしてかばい、ガードに成功すると、かばったスピリットのリンクゲージが満タンの10～16%たまる(→P.39)
いずれかひとつ	スライドガード ガード系	地上でYボタン	ガード姿勢をとったまま構えた武器を突き出し、当たった敵を打ち上げる(属性：物理、威力倍率：1.0、リアクション値：4)
いずれかひとつ	ダークバリア リク専用 ガード系	地上か空中でYボタン	自分の周囲にバリアを張って身を守る。ほかのガードコマンドとちがい、空中でも使えるうえに背後からの攻撃もガード可能

入手方法 ガードコマンド

名前	購入価格		売却価格	入手方法
	通常	バーゲン		
リフレクトガード	—	—	—	他 初期所持
ウェークガード	400	320	200	買 ショップレベル6以上　ドロップ 40DP(ショップレベル3以上)
リンクガード	500	400	250	買 ショップレベル8　ボード ツノカブト(10P)、ハサミクワガタ(10P)
スライドガード	—	—	200	ドロップ 50DP(ショップレベル6以上)
ダークバリア	—	—	250	メダル 750メダル(ショップレベル8)　ボード マジックラビット(10P)、ミミバニー(10P)　ドロップ ソラ 60DP(ショップレベル7以上)

カウンターコマンド

入手方法 右ページ参照

※『スピンスライド』と『クレセントスライド』以外は動作開始から終わりぎわ(『エアリカバリー』は終了直後)まで無敵になる

	名前	セット元のコマンド	操作方法	属性	威力倍率	リアクション値
	リベンジラッシュ ソラ専用	ガード系	ガードの成功時にAボタン	物理	1.0	4
		効果 前進しながら武器を3回振りまわして攻撃する				
	リベンジオーラ リク専用	ガード系	ガードの成功時にAボタン	ダーク	3.0	4
		効果 その場から周囲に闇のオーラを放ち、敵を遠くへ吹き飛ばす				
	シャドウストライク リク専用	シャドウスライド	『シャドウスライド』(→P.337)でのワープ後にAボタン	物理	1～3回目：0.5、4回目：1.5	1～3回目：1、4回目：3
		効果 武器を縦に3回振ったあと、落下しながら武器を振り下ろす。最後の一撃は威力が大きい				
いずれかひとつ	リベンジレイド ソラ専用	—	水平に吹き飛ばされたときにYボタン	物理	1.2	4
いずれかひとつ		効果 正面に武器を投げる。投げた武器は敵を貫通して飛び、1～2回ほどダメージを与える				
いずれかひとつ	リベンジブラスト リク専用	—	水平に吹き飛ばされたときにYボタン	ダーク	2.5	4
いずれかひとつ		効果 正面に闇の弾を放つ。放った弾は敵を貫通し、ぶつかった障害物に沿って飛んでいく				
いずれかひとつ	エアリカバリー	—	水平に吹き飛ばされたときにYボタン	—	—	—
いずれかひとつ		効果 宙返りですばやく体勢を立て直し、行動可能な状態にもどる				
	スティープクライム ソラ専用	—	敵を打ち上げたときにAボタン(※1)	物理	1.0	3
		効果 横に回転しながら武器を3回振りまわし、敵を遠くへ吹き飛ばす				
	ラピッドディセント リク専用	—	敵を打ち上げたときにAボタン(※1)	物理	3.0	3
		効果 前方に跳んで縦に回転しながら武器を振り下ろし、敵を地面にたたき落とす				
	スピンスライド ソラ専用	スライド系	スライド系のコマンドの動作中にAボタン	物理	0.8	4
		効果 横に高速回転しながら武器を4回振りまわす				
	クレセントスライド リク専用	スライド系	スライド系のコマンドの動作中にAボタン	物理	1.2	4
		効果 縦に回転しながら武器を2回連続で振り上げる				

※1……『ソニックスライド』や『スライドガード』といった、ごく一部の攻撃で打ち上げたときのみ使用できる



入手方法 カウンターコマンド

名前	購入価格		売却価格	入手方法
	通常	バーゲン		
リベンジラッシュ	—	—	—	他 ソラ ザ・グリッドの橋を訪れる
リベンジオーラ	400	320	200	買 ショップレベル6以上　宝 リク ザ・グリッド(地下ドック)
シャドウストライク	—	—	—	他 リク カントリー・オブ・ザ・マスケティアのオペラ座：舞台裏でアナモグラーを倒す
リベンジレイド	400	320	200	買 ショップレベル7以上　ドロップ リク 40DP(ショップレベル4以上)
リベンジブラスト	400	320	200	買 ショップレベル7以上　ドロップ ソラ 40DP(ショップレベル4以上)
エアリカバリー	400	320	200	買 ショップレベル6以上　ドロップ 30DP(ショップレベル2以上)
スティープクライム	—	—	200	ボード ツノケラトプス(10P)、ナルバード(10P)
ラピッドディセント	—	—	200	ボード エレキユニコーン(10P)、ボウクンレックス(10P)
スピンスライド	400	320	200	買 ショップレベル7以上　他 ソラ トラヴァースタウン(再訪)の噴水広場でドリームイーターの集団を倒す
クレセントスライド	400	320	200	買 ショップレベル7以上　宝 リク ラ・シテ・デ・クローシュ(風車小屋)

フリーフローコマンド

入手方法 すべて最初から入手している

※フリーフローアクション全般の詳細はP.35を参照

名前	操作方法	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	特殊効果
ポールスピン	縦向きの柱や特定の敵(→P.35)に向かってスライドパッド＋Yボタン(※2／※3)	なし	0	0	○	マグネ(100%／1秒)
	効果 柱や敵を軸にして2秒ほど横に高速回転し、近くにいる敵を引き寄せつつ空中に浮かべる					
ポールスイング	横向きの柱に向かってスライドパッド＋Yボタン(※2／※4)	なし	0	0	○	マグネ(100%／1秒)
	効果 柱を軸にして3秒ほど縦に高速回転し、近くにいる敵を引き寄せつつ空中に浮かべる					
レールスライド	手すり、ロープ、レールなどの上に乗る	なし	0.01	0	▲	—
	効果 手すりなどの上を高速ですべり、触れた敵に少しダメージを与えて吹き飛ばす					
キックダイブ	『ウォールキック』や『スーパースライド』(→P.35)の動作中にAボタン	なし	突進：0.5 衝撃波：2.5	突進：1 衝撃波：4	○	突進：— 衝撃波：スタン(25%／5秒)
	効果 きりもみ回転しながら突進したあと、急降下して周囲に衝撃波を放つ。突進攻撃は最大5回当たる					
ターンカッター	柱に対する『ポールスピン』の動作中にAボタン	なし	0.5	1回目：1 2回目：3	○	1回目：— 2回目：スタン(10%／5秒)
	効果 身体ごと武器を横に振りまわす攻撃を2回くり返す。1回目は2回転、2回目は3回転する					
ブロウオフ	敵に対する『ポールスピン』の動作中にAボタン	なし	2.8	4	○	スタン(25%／5秒)
	効果 つかんでいた敵を投げ飛ばし、障害物や別の敵にぶつけてダメージを与える					
ホイールラッシュ	『ポールスイング』の動作中にAボタン	なし	1.7	4	○	スタン(10%／5秒)
	効果 上空に跳びつつ攻撃したあと、ターゲットめがけて突進する。突進する距離は短め					
スライドダイブ	『レールスライド』の動作中にAボタン	なし	1.7	3	○	スタン(10%／5秒)
	効果 ターゲットの近くまでワープしてから突進する。攻撃は2～3回連続で当たることがある					
ショックダイブ	『スーパージャンプ』(→P.35)の動作中にAボタン	なし	3.5	4	○	スタン(25%／5秒)
	効果 武器を振りかぶってから急降下し、衝撃波を広範囲に放って敵を吹き飛ばす					

※2……厳密には「柱や敵に向かって『ドッジロール』などのアクションコマンドか『スーパースライド』で近づくこと」で実行できる。ただし、『○○ロール』を使ったときは動作の終わりぎわになるまでフリーフローアクションの動作に移れない
※3……柱に対しては『ポールスイング』のコマンドもセットしていないと実行できない(敵に対しては実行可能)
※4……『ホールスピン』のコマンドもセットしていないと実行できない

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
リードアビリティ

L + R + A／B／X

リンク攻撃(ソラ用)



リンクアタック

名前		属性	威力倍率	リアクション値	リンクゲージ消費量	特徴
ワンダージャンプ	体当たり	物理	0.8	4	毎秒7.8%	ソラを乗せたスピリットが何度も跳ねながら前進し、体当たりと着地時に広がる衝撃波で攻撃する。進路はスライドパッドで変更可能。跳ねる回数は最大12回だが、ハナダワンニャンとの発動時は動作が速めで最大16回まで攻撃できる
	衝撃波	物理	0.7(※1)	2		
発動できるスピリット	キングダニャン、ハナダワンニャン、ワンダニャン					
ローリングボール		物理	1.8	4	毎秒6.6%	丸まったまま転がるスピリットの上で玉乗りをはじめ、ぶつかった敵にダメージを与える。進路はスライドパッドで変更可能
発動できるスピリット	タマシープ、ツノケラトプス、デンデンカルゴ、ドリルサイ					
スピニングロデオ	体当たり	物理	0.8(※2)	2	毎秒6.6%	スピリットの背に乗って走り、体当たりで攻撃する。進路はスライドパッドで変更可能。Aボタンを押すと、前方に跳んで高速回転で突進できる(※3)
	高速回転	(※3)	3.0	4	5%	
発動できるスピリット	ヤギサイバー、ヤギホーン					
エアライドボンバー	飛行(※4)	物理	1.1	2	毎秒6.6%	スピリットがソラの肩をつかみながら飛び、ぶつかった敵にダメージを与える。進路はスライドパッドで変更可能。Aボタンで正面に突進攻撃をくり出すが、リンクゲージが残り10%以下のときは地面に突進して周囲に光の柱を噴出させる攻撃を行なう
	突進(※4)	物理	1.1	2	10%	
	光の柱(※4)	物理	3.3	4		
	飛行(※5)	物理	1.3	2	毎秒6.6%	
	突進(※5)	物理	1.3	3	10%	
	光の柱(※5)	物理	3.3	4		
	飛行(※6)	物理	0.9	2	毎秒6.6%	
	突進(※6)	物理	1.8	3	10%	
	光の柱(※6)	物理	3.6	4		
発動できるスピリット	ガンミフクロウ、コウモリバット、タカイーグル、ナルバード					
ハンマースロー		物理	0.9	2	毎秒9.6%	全身からトゲを突き出したスピリットのシッポを持ち、頭上で振りまわしながら走る。進路はスライドパッドで変更可能
発動できるスピリット	ハリライオン					
フレイムスロー	突進	ファイア	0.9	2	毎秒9.6%	輪になったスピリットを転がして突進させる。スピリットが転がる方向をスライドパッドで変更できるほか、Aボタンを押すとスピリットが周囲に爆炎を放って攻撃しつつリンク攻撃の発動が終わる
	爆炎	ファイア	2.7	4	1.6%	
発動できるスピリット	ネクッポイ、ヘビトカゲ					
ユニゾンクロス	発動中	──	──	──	毎秒6.6%	ソラとスピリットがその場で身構える。Aボタンを押すと、両者が交差するように突進しつつ攻撃するが、リンクゲージが残り10%以下のときは、上空から地面を突いて周囲に衝撃波を放つ攻撃をくり出す
	エックス突進	物理	0.4	1	10%	
	急降下突き	物理	2.3	3	10%	
	衝撃波	物理(※7)	1.1	3		
発動できるスピリット	カエルおうじ、カエルシェフ、カエルソルジャー、リュウドラゴン					
ポイズンダッシュ	発動中	なし	0	0	毎秒9.6%	スピリットが吐いた泡に包まれ、触れた敵をマグネ効果で引き寄せる。発動中はスライドパッドで前後左右に移動でき、リンクゲージがゼロになるかAボタンを押すと、その約3秒後に泡が破裂して周囲の敵を巻きこんで攻撃しつつ発動が終わる
	破裂	物理	6.3	6	100%	
発動できるスピリット	ドクドクサンショ					
ウォータブラスター		ウォータ	0.4	1	毎秒9.6%	両手に持ったスピリットの口から水を噴出させつづける。発動中は移動できないが、スライドパッドで向きを上下左右に変えられるうえに射程がとても長い。うまく操作すれば攻撃を20回以上当てることも可能
発動できるスピリット	ギョライギョ、ホネフィッシュ					

※1……ワンダニャンとの発動時は「1.0」　※2……ヤギホーンとの発動時は「1.0」
※3……ヤギサイバーとの発動時はサンダー属性で特殊効果がなく、ヤギホーンとの発動時はファイア属性でバーン効果(100%／5秒)を持つ
※4……ガンミフクロウとの発動時のデータ　※5……コウモリバットとの発動時のデータ　※6……タカイーグルかナルバードとの発動時のデータ
※7……カエルおうじとの発動時はサンダー属性、リュウドラゴンとの発動時はファイア属性

名前	属性	威力倍率	リアクション値	リンクゲージ消費量	特徴
バブルブラスター					スピリットに乗り、スライドパッドで前後左右に飛びつつAボタンで正面に水の弾を飛ばす。Aボタンを押しつづけるとその場で連射をはじめ、3発ごとに飛ばす弾は敵を泡に閉じこめることが可能(巨大なボス敵は閉じこめられない)。泡は2秒経過するか攻撃を受けると破裂し、周囲にいる敵もろともダメージを与える
発動中	—	—	—	毎秒6.6%	
弾	ウォータ	0.4	1	3%	
破裂	ウォータ	3.0	4		
発動できるスピリット：タツホース					
リズミックパッド					上画面の上下左右に輪が現れ、A、B、X、Yボタンのいずれかのマークが中央から「ボタンの配置と同じ方向」に進む。マークが輪と重なったときにそのボタンを押すと(連打でもいい)、ソラとスピリットが広範囲に音波を放つ攻撃が可能。入力に連続で成功していると、5回目からは一度に押すボタンが2個に増えるかわりに攻撃の威力が上がる。入力が遅かったり無関係のボタンを押したりすると、攻撃に失敗するうえにリンクゲージが多く減ってしまう。攻撃できるのは最大8回まで
発動中	—	—	—	0%	
失敗	—	—	—	30%	
1個押し成功	なし	0.6	4	12.5%	
2個押し成功	なし	2.0	4	12.5%	
発動できるスピリット：ネコキャット、フルーツキャット					
サラブレッドライド					スピリットにまたがって走り、ぶつかった敵にダメージを与える。発動中は、スライドパッドで進路を変えたり、Aボタンで突進攻撃を出したりすることが可能。スピリットごとに属性や威力などが異なるほか、エレキユニコーンとハンサムペガサスの突進攻撃には「リンク攻撃の発動直後に自動で1回使う」「攻撃前のスキがとても大きい」といった特徴がある
発動中(※8)	物理	1.3	2	毎秒6.6%	
突進(※8)	物理	1.3	2	5%	
発動中(※9)	物理	0.8	2	毎秒4.8%	
突進(※9)	物理(※10)	3.0	4	5%	
発動できるスピリット：イダテンキリン、エレキユニコーン、ハンサムペガサス					
ジャイアントスイング					ソラの両足を持ったスピリットがスピンをくり返し、ソラが構えた武器で攻撃する。発動中はスライドパッドで前後左右に移動することが可能。スピン1回転ごとにリンクゲージが減っていき、10回転するかAボタンを押すと、スピリットがソラを敵に向かって投げ飛ばしつつ発動が終わる
スピン	物理	1.0	2	10%	
投げ飛ばし	物理	4.0	4	10%	
発動できるスピリット：クマダダイサーカス、クマパンダー、マジックラビット、ミミバニー					
バトリングライド	ブリザド	1.2	2	毎秒6.6%	地面に張った氷の上をすべるスピリットに乗り、敵に突進してダメージを与える(氷の性質はP.365を参照)。進路はスライドパッドで変更できるが、急には曲がれないので同じ敵に何度もぶつかるのは難しい
発動できるスピリット：アイスペンギン					
ターゲットショット					スピリットがひたすら弾を連射する。発動中は移動できなくなるが、スライドパッドで左右や斜め上に向きを変えたり、Aボタンで大きめの弾を飛ばしたりすることが可能。大きめの弾が当たった敵には照準のマークが5～9秒間重なり(※11)、連射中の弾がその敵を追うようになる
発動中	物理	0.2	1	毎秒6.6%	
大きめの弾	物理	0.2	1	1.1%	
発動できるスピリット：タイホウカブト、ツノカブト					
トラップショット					『ターゲットショット』(上記参照)とほぼ同じ攻撃だが、Aボタンで飛ばせる弾の効果が「当たった敵を5秒間バインド状態にする」になっている
発動中	物理	0.2	1	毎秒6.6%	
大きめの弾	物理	0.2	1	1.1%	
発動できるスピリット：ハサミクワガタ					
キュアサン	—	—	—	100%	フィールドにいる味方全員のHPを全回復してステータス異常を解除する。さらに、『リジェネ』の効果を与え、30秒後までHPが2秒ごとに10ずつ回復するようになる
発動できるスピリット：イイフラワー					

※8……イダテンキリンとの発動時のデータ
※9……エレキユニコーンかハンサムペガサスとの発動時のデータ
※10……エレキユニコーンとの発動時はサンダー属性
※11……発動したスピリットがLV10以下なら5秒、LV11～20なら7秒、LV21以上なら9秒

次ページへつづく

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ

リンクアタック(つづき)

名前		属性	威力倍率	リアクション値	リンクゲージ消費量	特徴
ゴーストバキューム	発動中	なし	0	0	毎秒9.6%	ソラに抱きかかえられたスピリットが息を吸いつづけ、前方にいる敵を引き寄せて飲みこむ。リンクゲージがゼロになるかAボタンを押すと、飲みこんでいたすべての敵にダメージを与えつつ吐き出し、リンク攻撃の発動が終わる。発動中はスライドパッドで前後左右にゆっくりと歩くことが可能
	吐き出し	ダーク	4.5	4	1.6%	
発動できるスピリット	オバケゴースト、オバケピエロ					
バーサクロデオ		物理	2.2	4	毎秒6.6%	ソラを乗せたスピリットが足踏みをしたあと走りまわり、衝突した敵にダメージを与える。進路はスライドパッドで変更可能
発動できるスピリット	ゾウエレファント					
ラッキーダイス		―	―	―	100%	ソラとスピリットがそれぞれダイスを振り、ソラが振ったダイスの絵柄に応じた相手に、スピリットが振ったダイスの絵柄に応じた効果を与える(下記参照)
発動できるスピリット	アシカジャグラー、バカンスシール					
ファイアブラスター	発動中	―	―	―	毎秒6.6%	『バブルブラスター』(→P.341)とほぼ同じ攻撃。属性がちがうほか、弾を飛ばしたときのリンクゲージの消費量が少ない
	弾	ファイア	0.4	1	1.1%	
	破裂	ファイア	3.0	4		
発動できるスピリット	モエロタツホース					
ポイズンレイン		なし	0	0	毎秒6.6%	周囲にいる敵をミニマム、コンフュ、ポイズン、スロウのいずれかの状態にする雨を降らせる(いずれも10秒間持続)。また、そのなかの最大3体の敵に有害な日光を5秒間浴びせ、HPを0.5秒ごとに10ずつ減らす
発動できるスピリット	ワルフラワー					
フレイムライド	体当たり	物理	1.0	2	毎秒6.6%	ソラを乗せたスピリットが走りつづけ、ぶつかった敵にダメージを与える。Aボタンを押せば、スピリットが走りながら炎の息を1秒ほど吐く攻撃も可能。進路はスライドパッドで変えられるが、炎の息を吐いているあいだは操作できなくなる
	炎の息	ファイア	2.0	2	15%	
発動できるスピリット	ボウクンレックス					
アイスライド	体当たり	物理	1.0	2	毎秒6.6%	『フレイムライド』(上記参照)とほぼ同じ攻撃だが、息による攻撃の属性がちがう
	氷の息	ブリザド	2.0	2	15%	
発動できるスピリット	ボンツビワイルド					
リズミックテイル	発動中	―	―	―	0%	『リズミックパッド』(→P.341)と同じ攻撃だが、画面中央から流れてくるマークの形がちがう
	失敗	―	―	―	30%	
	1個押し成功	なし	0.6	4	12.5%	
	2個押し成功	なし	2.0	4		
発動できるスピリット	ドラゴンモドキ、ハラグチアヒル					
オーラライド	体当たり	物理	0.8	2	毎秒6.6%	スピリットの背に乗って走り、敵にぶつかってダメージを与える。進路はスライドパッドで変更可能。Aボタンを押すとスピリットが足を止め、闘気で生み出した自分の分身(オーラライオンは3体、キバタイガーは1体)が地上を走って敵に突進する
	分身攻撃	ファイア	0.9	4	1.1%	
発動できるスピリット	オーラライオン、キバタイガー					

『ラッキーダイス』で振るダイスの絵柄ごとの効果とそれぞれの効果が発動する確率

ソラが振るダイス

- ソラに対し、右記のコマンドが発動する(コマンドによってはスピリットも巻きこむ)
- 敵に対し、右記のコマンドが発動する(コマンドによっては別の敵も巻きこむ)

スピリットが振るダイス

効果	ソラに発動	敵に発動
『ファイガ』と『タイムボム』が発動	2.2%	11.1%
『ブリザガ』と『フリーズ』が発動	2.2%	11.1%
『サンダガ』と『バインド』が発動	2.2%	11.1%
『ストップ』が発動	2.2%	11.1%
『コンフュ』が発動	2.2%	11.1%
『ラストエリクサー』が発動(※1)	22.4%	11.1%

※1……敵に対して発動したときは、敵のHPを1000回復してステータス異常を解除する

デュアルリンク

名前	属性	威力倍率	リアクション値	リンクゲージ消費量	特徴
ワンダージャンボリー 体当たり	物理	1.2	4	毎秒4.8%+跳ねるたびに5%	巨大化したスピリットの背に乗り、何度も跳ねまわって体当たりと着地時の衝撃波で攻撃する。進路はスライドパッドで変更可能。発動時間は短いものの、動作がとても速いので最大15回まで攻撃できる
衝撃波	物理	1.0	3		
コメット	ファイア	14.8	4	100%	ソラとスピリットが乗った巨大な隕石が地面に落ち、周囲にいる敵を爆発に巻きこむ
ユニオンラッシュ	なし	1.1	4	毎秒4.8%+攻撃が当たるたびに5%	光に包まれたソラとスピリットが高速で飛び、敵に何度も突進する。進路は変更できないものの、敵がいる方向(敵がいなければ反対方向)へこまめに向きを変えるので、攻撃が当たらずに終わることは少ない
カオススネーク 光線	なし	0.3	1	毎秒4.8%	スピリットと一緒に光線を照射する。照射中は移動できなくなるが、スライドパッドで左右や斜め上に向きを変えることは可能。リンクゲージがゼロになるかAボタンを押すと、自分の周囲一帯を無数の弾と爆発で攻撃してリンク攻撃の発動が終わる
弾	なし	0.1	1	30%	
爆発	なし	0.7	4		
レインボウプリズム	なし	3.6	4	100%	ソラとスピリットが光を飛び散らせて大爆発を起こし、周囲の敵に3～4回ずつダメージを与える
トリニティリミット	ホーリー	14.8	4	100%	ソラとスピリットが生み出した巨大な光の玉が爆発し、かなり広い範囲を攻撃する
ラグナロク	ホーリー	0.7	4	100%	光に包まれたソラとスピリットが輪になって回転し、無数の弾を飛ばす。弾は周囲に降り注ぎ、それぞれの敵に最大20回当たる

スピリットの属性の組み合わせに応じたデュアルリンクの種類

※各属性に該当するスピリットは下の欄を参照

	物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	ダーク	ホーリー
物理	ユニオンラッシュ	コメット	ユニオンラッシュ	ユニオンラッシュ	カオススネーク	コメット	ユニオンラッシュ
ファイア	コメット	コメット	レインボウプリズム	カオススネーク	コメット	コメット	トリニティリミット
ブリザド	ユニオンラッシュ	レインボウプリズム	レインボウプリズム	レインボウプリズム	レインボウプリズム	カオススネーク	レインボウプリズム
サンダー	ユニオンラッシュ	カオススネーク	レインボウプリズム	ラグナロク	トリニティリミット	ラグナロク	ラグナロク
ウォータ	カオススネーク	コメット	レインボウプリズム	トリニティリミット	カオススネーク	ラグナロク	トリニティリミット
ダーク	コメット	コメット	カオススネーク	ラグナロク	ラグナロク	カオススネーク	トリニティリミット
ホーリー	ユニオンラッシュ	トリニティリミット	レインボウプリズム	ラグナロク	トリニティリミット	トリニティリミット	トリニティリミット

※キングダニャン、ハナダワンニャン、ワンダニャンのいずれかがいるときは、かならず『ワンダージャンボリー』になる

スピリットの属性逆引きリスト(※2)

物理属性
- クマダダイサーカス
- クマパンダー
- タイホウカブト
- タマシープ
- ツノカブト
- ツノケラトプス
- デンデンカルゴ
- ドリルサイ
- ハサミクワガタ
- ハリライオン
- ミミバニー

ファイア属性
- カエルシェフ
- タカイーグル
- ドラゴンモドキ
- ネクッポイ
- ヘビトカゲ
- ボウクンレックス
- モエロタツホース
- ヤギホーン
- リュウドラゴン

ブリザド属性
- アイスペンギン
- アシカジャグラー
- バカンスシール
- ハラグチアヒル
- ボンツビワイルド

サンダー属性
- イダテンキリン
- エレキユニコーン
- オバケピエロ
- カエルおうじ
- ヤギサイバー

ウォータ属性
- イイフラワー
- カエルソルジャー
- ギョライギョ
- ゾウエレファント
- タツホース

ダーク属性
- オバケゴースト
- ガンミフクロウ
- キバタイガー
- コウモリバット
- ドクドクサンショ
- ネコキャット
- フルーツキャット
- ホネフィッシュ
- マジックラビット
- ワルフラワー

ホーリー属性
- オーラライオン
- ナルバード
- ハンサムペガサス

※2……キングダニャンとワンダニャンは物理属性、ハナダワンニャンはホーリー属性のスピリットだが、発動できるデュアルリンクの種類に属性が影響しないので除外している

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ



L + R + A / B / X リンク攻撃(リク用)

リンクスタイル

※[F]……コンボフィニッシュ
※「★」がついているスピリットのリンクスタイルは、発動できるデュアルリンクの種類には影響しない(右ページ参照)

ライトハンマー

リンクゲージ消費量: 発動中 毎秒2.4% / 攻撃時 1.6%/[F]8%

特徴: 武器で攻撃しつつ衝撃波を放ち、周囲の敵を巻きこむことが可能。

発動できるスピリット: オーラライオン、キングダニャン、クマダダイサーカス、クマパンダー、タマシープ、ツノケラトプス、ドリルサイ、★ナルバード、ハナダワンニャン、ハラグチアヒル、ハリライオン、ワンダニャン

コンボの基本回数 4回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	左振り+跳び縦振り+衝撃波	物理(※1)	0.7+0.8+0.8	1×3回	×	コンボの1段目と4段目
	右振り+跳び縦振り+衝撃波	物理(※1)	0.7+0.8+0.8	1×3回	×	コンボの2段目と5段目
	左2回転振り	物理	0.7+0.7	1+1	×	コンボの3段目と6段目
	急降下縦振り+衝撃波 [F]	物理(※1)	1.2+1.2	2+2	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

※1……衝撃波のみホーリー属性

ファイアレイド

リンクゲージ消費量: 発動中 毎秒2.4% / 攻撃時 1.6%/[F]8%

特徴: 武器を投げるので、やや遠くにいる敵にも攻撃が当たる。

発動できるスピリット: カエルシェフ、タイホウカブト、★タカイーグル、ツノカブト、ドラゴンモドキ、ネクッポイ、ハサミクワガタ、ヘビトカゲ、ボウクンレックス、モエロタツホース、ヤギホーン、★リュウドラゴン

コンボの基本回数 4回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	武器縦回転投げ	ファイア	0.4	1	×	コンボの1段目
	武器2連続投げ	ファイア	0.4+0.4	1+1	×	コンボの2段目
	武器横回転投げ	ファイア	0.4×3回	1×3回	×	コンボの3段目以降
	武器4方向投げ [F]	ファイア	0.7×4回	2×4回	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

ウェーブサーファー

リンクゲージ消費量: 発動中 毎秒2.4% / 攻撃時 1.6%/[F]8%

特徴: 武器の上に乗って突進したり、水柱を遠くまで飛ばしたりできる。

発動できるスピリット: アイスペンギン、アシカジャグラー、イイフラワー、カエルソルジャー、ギョライギョ、ゾウエレファント、タツホース、デンデンカルゴ、バカンスシール

コンボの基本回数 4回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	武器乗り正面突進	ウォータ	0.4+0.4	1+1	×	コンボの1段目
	武器乗り左旋回突進	ウォータ	0.9	1	×	コンボの2段目と4段目と6段目
	武器乗り右旋回突進	ウォータ	0.9	1	×	コンボの3段目と5段目
	巨大水柱飛ばし [F]	ウォータ	1.6	2	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

サンダーストーム

リンクゲージ消費量: 発動中 毎秒2.4% / 攻撃時 1.6%/[F]8%

特徴: 全体的に動作が速く、左右にいる敵を巻きこみやすい攻撃が可能。

発動できるスピリット: イダテンキリン、エレキユニコーン、オバケピエロ、★カエルおうじ、★ハンサムペガサス、マジックラビット、ミミバニー、ヤギサイバー

コンボの基本回数 5回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	跳び振り上げ+縦振り+右払い	サンダー	0.5×3回	1×3回	×	コンボの1段目
	右回転振り	サンダー	1.1	1	×	コンボの2段目と5段目以降
	単発突き	サンダー	0.8	1	×	コンボの3段目
	4連続突き	サンダー	0.5×4回	1×4回	×	コンボの4段目
	帯電突進 [F]	サンダー	1.9	2	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

ダークフィアース

リンクゲージ消費量: 発動中 毎秒3% / 攻撃時 2%/[F]10%

特徴: 武器ではなく手足で攻撃する。リーチが短いかわりに動作が速い。

発動できるスピリット: ★オバケゴースト、ガンミフクロウ、キバタイガー、★コウモリバット、ドクドクサンショ、ネコキャット、フルーツキャット、ホネフィッシュ、ボンツビワイルド、ワルフラワー

コンボの基本回数 4回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	2連続蹴り+突進引っかき	ダーク	0.6×3回	1×3回	×	コンボの1段目
	連続宙返り蹴り	ダーク	0.6+0.6	1+1	×	コンボの2段目
	前進4連続引っかき	ダーク	0.7×4回	1×4回	×	コンボの3段目以降
	きりもみ突進+急降下キック [F]	ダーク	0.6(※2)+0.8	1+2	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

※2……与えたダメージと同じ量だけ自分のHPが回復する

デュアルリンク

※F……コンボフィニッシュ

ライジングウイング

リンクゲージ消費量：発動中 毎秒3% ／ 攻撃時 2%／F 10%

特徴：発動中は空中に浮かびつづけ、武器を大きく振る攻撃が使用可能。

コンボの基本回数 6回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	突進突き＋衝撃波	なし	0.5+0.5	1+1	×	コンボの1段目
	左右交差振り上げ	なし	0.4+0.4	1+1	×	コンボの2段目
	縦回転振り上げ＋衝撃波	なし	0.5+0.1	1+1	×	コンボの3段目
	急降下突き＋衝撃波	なし	0.4+0.4	1+1	×	コンボの4段目と6段目と8段目
	上昇2回転振り上げ	なし	0.6+0.6	1+1	×	コンボの5段目と7段目
	上昇左回転振り＋衝撃波 F	なし	1.6+0.1	2+2	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

ブレードチャージ

リンクゲージ消費量：発動中 毎秒3% ／ 攻撃時 2%／F 10%

特徴：武器から光が伸び、リーチが長いうえに動作の速い攻撃を出せる。

コンボの基本回数 4回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	左回転振り	なし	0.9+0.9	1+1	×	コンボの1段目と4段目
	右回転振り	なし	0.9+0.9	1+1	×	コンボの2段目と5段目
	連続振り上げ	なし	0.9+0.9	1+1	×	コンボの3段目と6段目
	急降下縦振り＋光の剣 F	なし	1.9+0.9	2+1	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

ゴーストドライブ

リンクゲージ消費量：発動中 毎秒3% ／ 攻撃時 2%／F 10%

特徴：ワープで敵に急接近して攻撃できる。ワープ中は一瞬だけ無敵に。

コンボの基本回数 5回

	動作	属性	威力倍率	リアクション値	動作中のひるみ耐性	発動条件
地上/空中	ワープ逆さ3連続振り	なし	0.6×3回	1×3回	×	コンボの1段目
	ワープ3連続振り	なし	0.6×3回	1×3回	×	コンボの2段目
	ワープ2連続振り	なし	0.6+0.6	1+1	×	コンボの3段目
	4連続ワープ突進	なし	0.7×4回	1×4回	×	コンボの4段目以降
	急降下衝撃波 F	なし	1.5	2	×	(コンボの最後にくり出す攻撃)

※アビリティ『コンボマスター』をセットしていても、『4連続ワープ突進』からのコンボは攻撃が当たったときしか実行できない

リンクスタイルの組み合わせに応じたデュアルリンクの種類

※各リンクスタイルに該当するスピリットは左ページを参照

	ライトハンマー	ファイアレイド	ウェーブサーファー	サンダーストーム	ダークフィアース
ライトハンマー	ブレードチャージ	ブレードチャージ	ライジングウイング	ゴーストドライブ	ブレードチャージ
ファイアレイド	ブレードチャージ	ブレードチャージ	ライジングウイング	ブレードチャージ	ゴーストドライブ
ウェーブサーファー	ライジングウイング	ライジングウイング	ライジングウイング	ブレードチャージ	ライジングウイング
サンダーストーム	ゴーストドライブ	ブレードチャージ	ブレードチャージ	ゴーストドライブ	ゴーストドライブ
ダークフィアース	ブレードチャージ	ゴーストドライブ	ライジングウイング	ゴーストドライブ	ゴーストドライブ

※下記のスピリットがいるときは、発動できるデュアルリンクが特定のものになる

発動できるデュアルリンクが決まっているスピリット

デュアルリンク	かならず発動できるスピリット
ライジングウイング	コウモリバット、タカイーグル、ナルバード、ハンサムペガサス、リュウドラゴン
ブレードチャージ	カエルおうじ
ゴーストドライブ	オバケゴースト

※左記のスピリット同士の組み合わせでは、発動できるデュアルリンクの種類がブレードチャージ>ゴーストドライブ>ライジングウイングの順で優先される

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ

アビリティリスト

リストの見かた

【アビリティ画面での表示順に掲載】

ステータスアビリティ❶

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
ブリザドアップ❷	3❸	ブリザド属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える❹

取得元 【×3】アイスペンギン(170P、250P、330P+スライダー)、ボンツビワイルド(40P、90P、240P+やばん❺)、【×2】ガンミフクロウ(120P、170P)、タツホース(240P、500P+トラッパー)、【×1】アシカジャグラー(60P)、ネクッポイ(100P)

❶**カテゴリー**……アビリティの分類。
❷**名前**……アビリティの名前。
❸**複数セットの有効数**……そのアビリティの効果を何個ぶんまで得られるか。有効数を超えたぶんは効果がない。
❹**アビリティ1個あたりの効果**……そのアビリティの効果。同じアビリティを2個以上セットしている場合は、その個数ぶん効果が合計される。たとえば、10%上げる効果のアビリティを3個セットしたときは30%上がる。
❺**取得元**……そのアビリティをアビリティリンク(→P.238)で取得できるスピリット。【×2】などは、1体のスピリットから取得できるアビリティの個数を表す。( )内には、スタート地点から取得までに最低限必要なリンクポイントの累計を「○○P」の形で記載。その途中で性格の変更やノルマの達成が必要な場合は、性格の名前や達成条件を「+」のあとに記している(ノルマが「リンク攻撃の発動」である場所が2ヵ所以上ある場合は、それぞれの発動回数を「&」でつなげている)。

ステータスアビリティ

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
HPアップ	5	最大HPが5%上がる

取得元 【×5】ゾウエレファント(40P、120P、180P+ファイター、200P、380P+ファイター)、バカンスシール(60P、200P、310P、360P、570P)、
【×3】キバタイガー(40P、110P、160P+ゆうぜん)、ツノケラトプス(40P、340P、400P+ドリラー)、ボウクンレックス(40P、80P、420P+タイラント)、ボンツビワイルド(120P、140P+やばん、750P+むじひ)、
【×2】アイスペンギン(170P、250P+サポーター)、オーラライオン(410P+ゆうもう、530P)、クマパンダー(40P、220P+レスラー)、タカイーグル(70P、320P+バルカン)、ドクドクサンショ(100P、300P+バジリスク)、ドリルサイ(320P、470P)、ハサミクワガタ(40P、380P)、ハリライオン(70P、230P)、ハンサムペガサス(100P、250P+ストーム)、ヘビトカゲ(40P、180P+サラマンダー)、ホネフィッシュ(100P、200P)、ミミバニー(40P、410P+クラッシャー)、
【×1】アシカジャグラー(220P)、イイフラワー(210P)、カエルおうじ(490P+ポジティブ)、カエルソルジャー(210P+ウォーリア)、ギョライギョ(120P+ダイバー)、タマシープ(150P)、ドラゴンモドキ(165P+アイテム5種類)、ネコキャット(220P)、ハラグチアヒル(75P+アイテム2種類)、ヤギサイバー(380P+ウィザード)、ヤギホーン(40P+パワフル)、リュウドラゴン(40P)、ワンダニャン(270P+ノラ)

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
ファイアアップ	3	ファイア属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える

取得元 【×3】ヘビトカゲ(70P、300P、440P)、ボウクンレックス(170P、220P+フレイムタン+LV25以上、520P+タイラント)、
【×2】カエルシェフ(40P、390P+コミ)、ガンミフクロウ(40P、90P)、モエロタツホース(40P、200P)、リュウドラゴン(170P、630P+ワイバーン)、
【×1】タカイーグル(250P)、ドラゴンモドキ(190P+アイテム4種類)、ネクッポイ(70P)、ヤギホーン(40P)

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
ブリザドアップ	3	ブリザド属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える
取得元		【×3】アイスペンギン(170P、250P、330P+スライダー)、 ボンツビワイルド(40P、90P、240P+やばん)、 【×2】ガンミフクロウ(120P、170P)、タツホース(240P、500P+トラッパー)、 【×1】アシカジャグラー(60P)、ネクッポイ(100P)
サンダーアップ	3	サンダー属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える
取得元		【×3】イダテンキリン(40P、200P+フォトン、320P)、 ネコキャット(40P、90P、390P+アーティスト)、ヤギサイバー(40P、300P、360P+スタミナ)、 【×2】カエルおうじ(240P、460P+ポジティブ)、ガンミフクロウ(200P、250P)、 ネクッポイ(230P、960P)、 【×1】エレキユニコーン(40P)、フルーツキャット(150P)
ウォータアップ	3	ウォータ属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える
取得元		【×3】ギョライギョ(70P、140P、270P+ソルジャー)、 【×2】カエルソルジャー(40P、110P)、ゾウエレファント(100P、250P+シャワー)、 ホネフィッシュ(160P、180P+アンカー)
ケアルアップ	3	『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』『ホーリー』『ホーリーライズ』によるHPの回復量が30%増える
取得元		【×3】カエルソルジャー(60P、260P、270P+パラディン)、 【×2】イイフラワー(190P+キャスター、230P)、カエルおうじ(60P、640P+ブレイブリー)、 【×1】アイスペンギン(390P)、エレキユニコーン(880P+コンデンサー)、 オーラライオン(150P+れいせい)、ゾウエレファント(230P)
アイテムアップ	3	アイテムコマンドでHPが回復する量が50%増え、モーニングベルでドリームゲージが回復する量やドリームキャンディでリンクゲージがたまる量が10%増える
取得元		【×3】カエルシェフ(170P、320P、490P+コミ)、 ドラゴンモドキ(65P+アイテム3種類、265P+アイテム7種類、315P+アイテム7種類)、 ハラグチアヒル(125P+アイテム4種類、225P+アイテム6種類、300P+アイテム7種類)、 【×2】アシカジャグラー(180P、240P)、クマダダイサーカス(40P、170P)、 クマパンダー(150P、170P)、デンデンカルゴ(180P、220P+おうえん)、 【×1】ドリルサイ(380P)、ハリライオン(40P)、ワンダニャン(90P)
アタックヘイスト	5	アタックコマンドのリロード時間が16%(2個目以降は8%)短くなる。『リロードブースト』の発動中、『ヘイスト』の効果中、スロウ状態のときは効果がない
取得元		【×5】イダテンキリン(60P、240P、340P、490P+レーサー、690P+レーサー)、 クマダダイサーカス(100P、120P、220P、370P、720P)、 フルーツキャット(40P、90P、190P、240P、390P+ハッピー)、 【×4】エレキユニコーン(180P、230P、280P、880P+ボルト)、 キバタイガー(60P、70P、170P、350P)、タカイーグル(40P、260P+エース、300P、420P+バルカン)、 ナルバード(40P、150P+タッチダウン、400P、500P)、ハナダワンニャン(60P、290P、300P、340P)、 【×3】ギョライギョ(40P、110P、370P+ソルジャー)、 ハリライオン(170P、200P+インテリ、230P)、 ミミバニー(190P、290P+インファイター、410P)、 モエロタツホース(180P、230P+アンブッシュ、300P+エイム)、 ワルフラワー(40P、140P、260P+バラエティ)、 【×2】オバケピエロ(190P、470P+きまぐれ)、キングダニャン(40P、120P)、 コウモリバット(210P+アグレッシブ、260P+アグレッシブ)、ツノケラトプス(70P、90P)、 ドリルサイ(500P+デストロイヤ、550P+デストロイヤ)、ホネフィッシュ(130P、250P+ヒットマン)、 ヤギサイバー(220P、350P+ウィザード)、 【×1】アシカジャグラー(100P)、オーラライオン(270P)、カエルおうじ(40P)、 カエルソルジャー(140P)、クマパンダー(230P+クラッシャー)、 ドクドクサンショ(70P+ハンター)、ワンダニャン(200P+かしこい)
マジックヘイスト	5	マジックコマンドのリロード時間が16%(2個目以降は8%)短くなる。『リロードブースト』の発動中、『ヘイスト』の効果中、スロウ状態のときは効果がない
取得元		【×5】フルーツキャット(70P、120P、170P、300P、590P+ハッピー)、 マジックラビット(40P、140P、240P+アシスタント、300P、440P+アシスタント)、 【×4】ナルバード(100P、150P、150P+タッチダウン、340P)、ネクッポイ(40P、90P、200P、910P)、 ネコキャット(40P、90P、240P、540P+アーティスト)、ハナダワンニャン(90P、140P、240P、340P)、 ハンサムペガサス(80P、120P、280P、350P+ハリケーン)、 【×3】オバケゴースト(140P、180P、480P+ファントム)、 コウモリバット(130P+レスキュー、140P、230P+レスキュー)、 タツホース(270P、450P+トラッパー、560P+ロジスト)、タマシープ(40P、230P、330P)、 モエロタツホース(40P、230P、400P+エイム)、ワルフラワー(40P、190P、340P+ナチュラル)、 【×2】イイフラワー(40P、250P+マルチ)、オバケピエロ(160P、510P+おくびょう)、 キングダニャン(240P、260P)、ハラグチアヒル(90P+アイテム3種類、150P+アイテム5種類)、 ヘビトカゲ(130P、230P+サラマンダー)、 【×1】アイスペンギン(40P)、アシカジャグラー(260P)、オーラライオン(40P)、 カエルおうじ(540P+ブレイブリー)、ドクドクサンショ(250P+バジリスク)、 ホネフィッシュ(40P)、ワンダニャン(90P)

次ページへつづく

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ

ステータスアビリティ(つづき)

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
アタックアップ	3	攻撃力が1上がる
取得元		【×3】キバタイガー(110P、460P+ゆうぜん、550P)、クマダダイサーカス(110P、320P、1020P)、ボウクンレックス(140P、280P、520P+フレイムタン+LV25以上)、 【×2】オーラライオン(140P、690P)、クマパンダー(110P、400P)、ツノケラトプス(300P、390P)、ヤギサイバー(160P、500P)、リュウドラゴン(140P、580P)、 【×1】アシカジャグラー(170P)、エレキユニコーン(140P)、オバケゴースト(110P)、カエルおうじ(110P)、カエルシェフ(420P)、カエルソルジャー(140P)、ギョライギョ(270P)、コウモリバット(240P)、タカイーグル(270P)、ドクドクサンショ(170P+ハンター)、ドラゴンモドキ(240P+アイテム5種類)、ドリルサイ(110P)、ナルバード(350P)、ハサミクワガタ(110P)、ハリライオン(270P)、ホネフィッシュ(200P)、ミミバニー(160P)、モエロタツホース(140P)
マジックアップ	3	魔法力が1上がる
取得元		【×3】ネクッポイ(40P、430P、1260P)、マジックラビット(200P、340P、600P+イルージョン)、 【×2】アイスペンギン(140P、350P)、イイフラワー(140P、390P+キャスター)、オバケピエロ(110P、390P)、タツホース(110P、370P)、ネコキャット(290P、320P+アイドル)、ハラグチアヒル(110P+アイテム3種類、190P+アイテム4種類)、リュウドラゴン(270P、830P+ワイバーン)、 【×1】アシカジャグラー(360P)、エレキユニコーン(730P+ボルト)、オバケゴースト(280P)、カエルおうじ(340P)、カエルシェフ(270P)、カエルソルジャー(260P)、ガンミフクロウ(350P)、キングダニャン(210P)、コウモリバット(180P)、タマシープ(110P)、ドラゴンモドキ(290P+アイテム6種類)、バカンスシール(550P)、ヘビトカゲ(230P)、ワルフラワー(240P)、ワンダニャン(300P+かしこい)
ガードアップ	3	防御力が1上がる
取得元		【×3】タイホウカブト(140P、230P、590P+リンク1回&1回)、ツノカブト(170P、350P+ディフェンス、430P+グレネード+リンク3回)、ボンツビワイルド(140P、350P、1050P+むじひ)、 【×2】キングダニャン(110P、320P)、ゾウエレファント(170P、450P+シャワー)、デンデンカルゴ(110P、480P)、ドリルサイ(420P、520P+ドリラー)、ミミバニー(180P、490P+インファイター)、ヤギホーン(260P、290P+バーニング)、リュウドラゴン(370P、1230P+バハムート)、 【×1】エレキユニコーン(380P)、カエルおうじ(510P)、カエルシェフ(370P+パティシエ)、クマパンダー(300P+クラッシャー)、タマシープ(240P)、ツノケラトプス(500P+ドリラー)、ドラゴンモドキ(215P+アイテム6種類)、バカンスシール(670P)、ハサミクワガタ(470P)、ハリライオン(240P+LV10以上)、ハンサムペガサス(110P)、ヘビトカゲ(460P+ローリング)、ホネフィッシュ(350P+ヒットマン)、ワンダニャン(210P)
ファイアガード	5	ファイア耐性(%)が10上がる
取得元		【×5】ヤギホーン(30P、90P+バーニング、100P、140P+パワフル、160P)、 【×3】ヘビトカゲ(250P、340P、360P+ローリング)、 【×2】カエルシェフ(310P+パティシエ、340P)、タイホウカブト(20P、440P+ディフェンス+リンク1回&1回)、タカイーグル(110P+エース、190P)、ツノカブト(30P、70P)、デンデンカルゴ(130P、240P+とつげき)、ボウクンレックス(30P、320P)、モエロタツホース(160P、180P)、 【×1】ハリライオン(190P)
ブリザドガード	5	ブリザド耐性(%)が10上がる
取得元		【×3】アシカジャグラー(130P、230P、260P)、タツホース(30P+リンク1回、410P、460P+ロジスト)、ツノカブト(150P、190P、250P)、 【×2】アイスペンギン(190P、230P+スライダー)、タイホウカブト(30P、670P+ボマー+リンク1回&1回)、デンデンカルゴ(200P、200P+とつげき)、マジックラビット(60P、100P)、 【×1】ハラグチアヒル(200P+アイテム5種類)
サンダーガード	5	サンダー耐性(%)が10上がる
取得元		【×3】オバケピエロ(130P、460P+おくびょう、530P+きまぐれ)、ツノカブト(190P+リンク3回、230P+リンク3回、290P+リンク3回)、 【×2】イダテンキリン(30P、100P+フォトン)、タイホウカブト(40P、480P+ディフェンス+リンク1回&1回)、ヤギサイバー(60P、260P+スタミナ)、 【×1】デンデンカルゴ(240P)
ウォータガード	5	ウォータ耐性(%)が10上がる
取得元		【×3】イイフラワー(60P、180P、200P+マルチ)、カエルソルジャー(160P、180P、240P+ウォーリア)、ゾウエレファント(30P、70P、180P)、 【×2】タイホウカブト(400P+リンク1回&1回、630P+ボマー+リンク1回&1回)、タマシープ(60P、270P+ねごと)、デンデンカルゴ(220P、280P)、 【×1】ギョライギョ(60P)

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
ダークガード	5	ダーク耐性(%)が10上がる
取得元 【×5】オバケゴースト(130P、180P、260P+レギオン、270P、380P+ファントム)、【×3】ハサミクワガタ(280P、320P、320P+アサルト)、【×2】コウモリバット(80P、180P)、ドクドクサンショ(90P、140P)、ホネフィッシュ(140P+アンカー、150P)、ワルフラワー(160P、380P+ナチュラル)、【×1】キングダニャン(90P)、デンデンカルゴ(170P+おうえん)、マジックラビット(30P)、ミミバニー(80P)		
ホーリーガード	5	ホーリー耐性(%)が10上がる
取得元 【×5】ハンサムペガサス(30P、70P、90P、200P+ストーム、200P+ハリケーン)、【×3】オーラライオン(100P+れいせい、290P、310P+ゆうもう)、ハサミクワガタ(300P、370P、390P)、ハナダワンニャン(30P、180P、250P)、【×1】キングダニャン(260P)、デンデンカルゴ(150P)、ミミバニー(60P)、ワンダニャン(110P)		
ミニマムガード	1	ミニマム状態にならなくなる
取得元 クマパンダー(200P)、ツノケラトプス(100P)、ドクドクサンショ(220P)、ドリルサイ(350P)、バカンスシール(100P)		
ブラインガード	1	暗闇状態にならなくなる
取得元 アイスペンギン(200P+サポーター)、オバケゴースト(310P)、オバケピエロ(420P)、ガンミフクロウ(120P+ウォッチャー)、クマダダイサーカス(140P)、クマパンダー(140P)、ドクドクサンショ(40P)、ワルフラワー(290P+バラエティ)		
コンフュガード	1	コンフュ状態にならなくなる
取得元 エレキユニコーン(180P)、ガンミフクロウ(280P+サーチャー)、クマパンダー(200P+レスラー)、コウモリバット(140P)、タツホース(400P)、ドクドクサンショ(40P)、ネコキャット(120P+アイドル)、バカンスシール(60P)、ヤギサイバー(250P)、ワンダニャン(240P+ノラ)		
バインドガード	1	バインド状態にならなくなる
取得元 イイフラワー(90P)、ガンミフクロウ(40P+スイーパー)、キングダニャン(70P)、クマパンダー(40P)、タカイーグル(220P)、タツホース(400P)、ドクドクサンショ(40P)、バカンスシール(400P)、モエロタツホース(180P)、ヤギホーン(60P)		
ポイズンガード	1	ポイズン状態にならなくなる
取得元 ガンミフクロウ(200P+スカウター)、ドクドクサンショ(70P)、ドリルサイ(140P)、バカンスシール(140P)、ハリライオン(210P)、ホネフィッシュ(70P)、ボンツビワイルド(150P)、ワンダニャン(170P)		
スロウガード	1	スロウ状態にならなくなる
取得元 イダテンキリン(270P)、オバケゴースト(210P)、ギョライギョ(170P)、タカイーグル(70P)、タマシープ(270P)、ドリルサイ(320P+ドリラー)、ネクッポイ(460P)、バカンスシール(420P+LV10以上)、ヘビトカゲ(100P)、ミミバニー(360P)		
スリプルガード	1	スリプル効果を受けなくなる(ドロップスピードが上がるのを防ぐ)
取得元 イイフラワー(140P)、キバタイガー(200P)、ギョライギョ(90P)、クマダダイサーカス(70P)、タマシープ(140P)、ツノケラトプス(370P+デモリッシュ)、ネコキャット(70P)、ハリライオン(70P)		
ストップガード	1	ストップ状態にならなくなる
取得元 アイスペンギン(200P)、カエルソルジャー(170P+パラディン)、タマシープ(180P)、ドリルサイ(420P)、ナルバード(70P)、ハリライオン(100P+インテリ)、マジックラビット(90P)		
リロードブースト	1	HPが残り25%以下のあいだ、各コマンドのリロード時間が75%短くなる。『ヘイスト』の効果中やスロウ状態のときは効果がない
取得元 タイホウカブト(290P+リンク1回)、ツノカブト(160P+リンク3回)、ドラゴンモドキ(125P+アイテム2種類)、ネクッポイ(760P)、ハナダワンニャン(180P)、フルーツキャット(450P)、ボンツビワイルド(300P)、リュウドラゴン(730P)		
ディフェンダー	1	HPが残り25%以下のあいだ、防御力が4上がる(キャンプメニューでの表示は変わらない)
取得元 カエルおうじ(210P)、クマダダイサーカス(520P)、タイホウカブト(380P+リンク1回)、ツノケラトプス(190P+リンク5回)、デンデンカルゴ(160P)、ドラゴンモドキ(140P+アイテム4種類)、ハサミクワガタ(190P+リンク2回)、ミミバニー(190P+リンク3回)		

サポートアビリティ

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
コンボプラス	3	地上でのコンボで攻撃できる回数が1回増える
取得元▶カエルソルジャー(360P+リンク3回)、クマパンダー(350P+LV20以上)、ハサミクワガタ(520P+アサルト)、ハリライオン(270P+リンク5回)、ミミバニー(610P+クラッシャー)、リュウドラゴン(200P+リンク1回)		
エアコンボプラス	3	空中でのコンボで攻撃できる回数が1回増える
取得元▶【×2】ナルバード(240P、640P+エアマスター)、【×1】カエルシェフ(210P+リンク3回)、タカイーグル(200P+リンク2回)、ハンサムペガサス(310P+リンク3回)		
コンボマスター	1	『たたかう』の攻撃が当たらなかったときでも、コンボでつづけて攻撃したり、動作中に別のコマンドを使ったりすることが可能になる
取得元▶カエルおうじ(340P+リンク5回)、リュウドラゴン(1030P+バハムート)		
EXPチャンス	1	HPが残り25%以下のあいだ、自分の得る経験値が2倍になる
取得元▶キバタイガー(300P+リンク5回)、ツノケラトプス(490P+リンク5回&3回)、ドリルサイ(310P+リンク5回)		
EXPウォーク	1	足が地面につくたびに自分のみ経験値を1得る。壁に接しているときは効果がない
取得元▶ボンツビワイルド(410P+リンク5回)		
EXPゼロ	1	自分のみ経験値を得られなくなる
取得元▶なし(ゲームモードが「プラウド」か「クリティカル」のときに最初から取得しているが、セットはされていない)		
ダメージアスピル	1	自分がダメージを受けるたびに、フィールドにいるスピリット全員のリンクゲージが満タンの0.5~0.8%たまる(→P.39)
取得元▶イダテンキリン(310P+リンク3回)、クマダダイサーカス(300P+リンク5回)、ハラグチアヒル(375P+アイテム7種類)		
ラストリーヴ	1	残りHPが2以上あれば、HPがゼロになるダメージを受けてもHPを1残して耐える
取得元▶オーラライオン(990P+リンク3回)、キングダニャン(510P)、ゾウエレファント(340P+リンク3回)、デンデンカルゴ(210P+リンク3回)、バカンスシール(20P)		
コンボリーヴ	1	攻撃を受けてひるんだり吹き飛ばされたりしているあいだは、HPがゼロになるダメージを受けてもHPを1残して耐える
取得元▶ドラゴンモドキ(465P+アイテム8種類)、ハナダワンニャン(550P)、ボウクンレックス(620P+リンク5回)		
ライブラ	1	ターゲットのHPゲージが画面右上に表示される
取得元▶なし(最初から取得している)		
リーフベール	1	『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』『エスナ』の動作開始から終了直前まで無敵になる
取得元▶アシカジャグラー(560P)、エレキユニコーン(830P+コンデンサー)、オーラライオン(440P+リンク1回)、ホネフィッシュ(460P+リンク2回)、ワンダニャン(460P+LV10以上)		
ドロー	5	プライズを引き寄せられる距離が43%伸びる(基本値の4mから1.72m延長される)
取得元▶オバケゴースト(190P+リンク1回)、オバケピエロ(60P+リンク1回)、ドクドクサンショ(90P+リンク2回)、ドラゴンモドキ(50P+アイテム2種類)、ハラグチアヒル(60P+アイテム2種類)、ヤギサイバー(110P+リンク1回)、ヤギホーン(60P+リンク4回)、ワルフラワー(60P+リンク1回)		

ブリードアビリティ

名前	複数セットの有効数	アビリティ1個あたりの効果
リンククリティカル	1	スピリットが敵を攻撃してから0.5秒以内に、キーブレードによる攻撃を同じ敵に当てると、衝撃波による追加攻撃が発生し(属性:物理、威力倍率:2.0、リアクション値:3)、そのスピリットのリンクゲージも通常より多くたまる(→P.39)
取得元▶ワンダニャン(10P/Side:ソラでブリードのチュートリアル中にかならず覚える)		
サポートアップ	3	スピリットがソラやリクに使った補助用のコマンドの持続時間が20%延びる
取得元▶エレキユニコーン(630P)、ガンミフクロウ(550P+LV20以上)、ギョライギョ(320P+ダイバー)、タマシープ(470P+ねごと)、ネコキャット(490P+リンク3回)、ハラグチアヒル(250P+アイテム6種類)、フルーツキャット(210P+ラブリー+リンク1回)、モエロタツホース(430P+アンブッシュ)		
ドリームリーヴ	1	スピリットが『ラストリーヴ』(上記参照)と同じ効果を得る
取得元▶コウモリバット(10P)		

スピリットごとの取得可能なステータスアビリティの数

※赤い数字は、取得可能な数が全スピリットのなかで多めのもの

スピリット	HPアップ	ファイアアップ	ブリザドアップ	サンダーアップ	ウォータアップ	ケアルアップ	アイテムアップ	アタックヘイスト	マジックヘイスト	アタックアップ	マジックアップ	ガードアップ	ファイアガード	ブリザドガード	サンダーガード	ウォータガード	ダークガード	ホーリーガード	ミニマムガード	ブラインガード	コンフュガード	バインドガード	ポイズンガード	スロウガード	スリプルガード	ストップガード	リロードブースト	ディフェンダー	取得可能な数の合計
複数セットの有効数	5	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
アイスペンギン	2	—	3	—	—	1	—	—	1	—	2	—	—	2	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	13
アシカジャグラー	1	—	1	—	—	—	2	1	1	1	1	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	11
イイフラワー	1	—	—	—	—	2	—	—	2	—	2	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	—	12
イダテンキリン	—	—	—	3	—	—	—	5	—	—	—	—	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	11
エレキユニコーン	—	—	—	1	—	1	—	4	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	10
オーラライオン	2	—	—	—	—	1	—	1	1	2	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10
オバケゴースト	—	—	—	—	—	—	—	—	3	1	1	—	—	—	—	—	5	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	—	12
オバケピエロ	—	—	—	—	—	—	—	2	2	—	2	—	—	—	3	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	10
カエルおうじ	1	—	—	2	—	2	—	1	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	11
カエルシェフ	—	2	—	—	—	—	3	—	—	1	1	1	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10
カエルソルジャー	1	—	—	—	2	3	—	1	—	1	1	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	13
ガンミフクロウ	—	2	2	2	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—	11
キバタイガー	3	—	—	—	—	—	—	4	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	11
ギョライギョ	1	—	—	—	3	—	—	3	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	—	—	11
キングダニャン	—	—	—	—	—	—	—	2	2	—	1	2	—	—	—	—	1	1	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	10
クマダダイサーカス	—	—	—	—	—	—	2	5	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—	1	13
クマパンダー	2	—	—	—	—	—	2	1	—	2	—	1	—	—	—	—	—	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	12
コウモリバット	—	—	—	—	—	—	—	2	3	1	1	—	—	—	—	—	2	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	10
ゾウエレファント	5	—	—	—	2	1	—	—	—	—	—	2	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	13
タイホウカブト	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	13
タカイーグル	2	1	—	—	—	—	—	4	—	1	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	1	—	—	—	—	12
タツホース	—	—	2	—	—	—	—	—	3	—	2	—	—	3	—	—	—	—	—	—	1	1	—	—	—	—	—	—	12
タマシープ	1	—	—	—	—	—	—	—	3	—	1	1	—	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	1	1	1	—	—	11
ツノカブト	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	12
ツノケラトプス	3	—	—	—	—	—	—	2	—	2	—	1	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	1	11
デンデンカルゴ	—	—	—	—	—	—	2	—	—	—	—	2	2	2	1	2	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	14
ドクドクサンショ	2	—	—	—	—	—	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—	2	—	1	1	1	1	1	—	—	—	—	—	12
ドラゴンモドキ	1	1	—	—	—	—	3	—	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	10
ドリルサイ	2	—	—	—	—	—	1	2	—	1	—	2	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	1	—	1	—	—	12
ナルバード	—	—	—	—	—	—	—	4	4	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	10
ネクッポイ	—	1	1	2	—	—	—	—	4	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	13
ネコキャット	1	—	—	3	—	—	—	—	4	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	12
バカンスシール	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	—	—	—	—	—	1	—	1	1	1	1	—	—	—	—	12
ハサミクワガタ	2	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	1	—	—	—	—	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	11
ハナダワンニャン	—	—	—	—	—	—	—	4	4	—	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	12
ハラグチアヒル	1	—	—	—	—	—	3	—	2	—	2	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	9
ハリライオン	2	—	—	—	—	—	1	3	—	1	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	1	1	—	—	12
ハンサムペガサス	2	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	1	—	—	—	—	—	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	12
フルーツキャット	—	—	—	1	—	—	—	5	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	12
ヘビトカゲ	2	3	—	—	—	—	—	—	2	—	1	1	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	13
ボウクンレックス	3	3	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	11
ホネフィッシュ	2	—	—	—	2	—	—	2	1	1	—	1	—	—	—	—	2	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	12
ボンツビワイルド	3	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	11
マジックラビット	—	—	—	—	—	—	—	—	5	—	3	—	—	2	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	12
ミミバニー	2	—	—	—	—	—	—	3	—	1	—	2	—	—	—	—	1	1	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	12
モエロタツホース	—	2	—	—	—	—	—	3	3	1	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	12
ヤギサイバー	1	—	—	3	—	—	—	2	—	2	—	—	—	—	2	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	11
ヤギホーン	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	5	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	10
リュウドラゴン	1	2	—	—	—	—	—	—	—	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	10
ワルフラワー	—	—	—	—	—	—	—	3	3	—	1	—	—	—	—	—	2	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	10
ワンダニャン	1	—	—	—	—	—	1	1	1	—	1	1	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	1	—	—	—	—	—	9

INDEX
コマンドリスト
- たたかう
- アタックコマンド
- マジックコマンド
- アイテムコマンド
- いどうコマンド
- ガードコマンド
- カウンターコマンド
- フリーフローコマンド
- リンク攻撃(ソラ用)
- リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
- ステータスアビリティ
- サポートアビリティ
- ブリードアビリティ



アニメーションディレクター【所属：大阪開発チーム】

浜田康司

Koji Hamada

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、オールスタープロレスリングⅠ～Ⅲ

Q 一番気に入っているスピリットは？

A タマシープです。攻撃は遅いし、もう本当に弱そうなところが好きです。

Q 原作のアニメや映画などをどれくらい参考にしましたか？

A バトル中に登場するキャラクターは、もとの作品でのイメージを壊さないように、スミズミまで原作を参考にしています。そのうえで、ゲームのテンポに合わせて動作やスピードを調整しました。

Q スピリットたちのモーションは、どのように考えていきましたか？

A 「ぬいぐるみのような感じ」ということを最初に聞きまして、見た目よりも少し軽いものが動いているイメージで作成を進めました。また、それぞれのスピリットには性格が設定されていたので、性格に合ったモーションで個性が出るようにしてします。バトル中に、攻撃をしたりダメージを受けたりする動き以外にも、喜んだり悲しんだりしていますが、「戦わずに余計なことを！」と言わずに温かい目で見守ってもらえれば幸いです。

Q もっとも苦労した点は？

A フリーフローアクションは開発の初期段階から組みこまれていて、はじめて画面で見たときは驚きました。そこから、「爽快感のあるフリーフローアクションにする」という安江（安江 泰氏：Coディレクター）の要望に応えるために、かなり苦労をして試行錯誤を重ねましたね。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A 触れ合いで喜んだり怒ったりしたときの、スピリットの表情です。モデル班やプログラム班に無理を言って、目や口に表情をつけることができるようにしてもらったんですよ。

自分だけが知っている本作の秘密

ワンダニャンの移動モーションには、あまりにも遅すぎてバトルに使えず、お蔵入りになったものがありました。ポヨンポヨンと移動する動きが、すごく気に入っていたんですけどね。



アニメーションディレクター【所属：東京開発チーム】

品川宗則

Munenori Shinagawa

代表作 KHⅡ、KHⅡFM、KH Re：COM、KH Days、KH コーデッド、KH BbS、KH Re：コーデッド、KH BbS FM

Q キャラクターの動作を作成するときに注意したことはありますか？

A 今作のソラとリクは外見が少年のころにもどりますが、物語の時間軸としては『KHⅡ』のあとなので、動きがあまり『KHⅠ』寄りにならないように意識しました。とくにリクは新しい衣装で太ももがすっきりしたため、歩きや走りといった基本的な動きを一新して、『KHⅡ』の動きに近づけています。

Q 原作のアニメや映画などをどれくらい参考にしましたか？

A 原作を再現する場面が多かったので、かなり参考にしました。ただ、ディズニー映画の再現はいろいろと大変で、ラ・シテ・デ・クローシュのカジモドが寺院から広場へエスメラルダを助けに行くシーンでは、映画みたいな助走をするには建物の壁が足りなくて、四苦八苦しながら作っていました。

Q もっとも苦労した点は？

A 制作期間に対してイベントシーンの数がかなり多かったことです。開発の最後のほうはボリュームが大きいイベントシーンばかりで、さらに「『KH』シリーズで最長のイベントシーンがあるよ」と言われて「夢ならいいのに……」と思いましたね。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 『すばらしきこのせかい』のキャラクターは神藤（神藤辰也氏：『すばらしきこのせかい』ディレクター）の思い入れが強くて、何度もチェックがあったのが忘れられないです。「ライムの歩きかたはもっとかわいく！」と言って実演してくれたんですが、その様子がおもしろくて笑ってしまいました。

自分だけが知っている本作の秘密

リクは、髪が短くなったら頭が大きく見えてしまったため、少しだけ頭を小さくしてあります。それと、構えたキーブレードの上下の向きがこれまでと逆になっていますが、ソウルイーターとちがって柄の部分が手首にめりこむのが目立つので変えたんですよ。



▶音楽【所属：Studio midiplex】

下村陽子

Yoko Shimomura

代表作 『KH』シリーズ、ライブ・ア・ライブ、フロントミッション、スーパーマリオRPG、パラサイト・イヴ、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ

Q 担当したのは、どの場面の曲ですか？

A ザ・グリッドとシンフォニー・オブ・ソーサリーをのぞくワールドのフィールドとバトルの曲、ラスボスの曲、その他もろもろです。

Q 今回の曲のコンセプトを教えてください。

A 「夢！ ドリーム!!」。それから、"3D"ということで、3拍子も少し意識しました。

Q タイトル画面で流れる「Dearly Beloved」の、今回のコンセプトを教えてください

A ずばり、「3拍子」です。単純すぎますか？(笑) 夜、夢のなかで、キラキラクルクルまわるメリーゴーランド的なテイストを少し入れたいなぁ、と。

Q もっとも苦労した曲は？

A トラヴァースタウンでしょうか。私は『KH I』の曲でいいと思っていたのですが、「『KH I』の曲のニュアンスを残した新曲がいい」と言われて困っちゃいました。でも、トラヴァースって言ったらやっぱりコレでしょ！ ということで、いまの形に。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A 強いて言えば、最後のほうで出てくる、過去の曲を使った曲群です。出だしはまったく別の曲に見えて、じつはリズムが一緒とか、曲の混ぜかたをいろいろ考えました。最初からバレてほしいような、バレたくないような……そんな感じですね(笑)。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 「L'Eminenza Oscura I」という曲でピアノのデータを録音しているとき(もちろん、テンポを落としてです)、ツメが引っかかって指をケガしてしまったのですが、そのまま気にせず弾きつづけました。なんだか異様にテンション高かったー！

自分だけが知っている本作の秘密

ツイッターでつぶやいたのですが、作曲中にデータの表示の一部が「(¬_¬)」という顔文字のように見えたことがありました。それは、「Broken Reality」という曲。曲調とあまりにギャップがありすぎです(笑)。



▶音楽【所属：東京開発チーム】

関戸 剛

Tsuyoshi Sekito

代表作 KH BbS、FFⅦ アドベントチルドレン、ディシディアFF、ブレイブフェンサー 武蔵伝、The 3rd Birthday、ラスト レムナント、マインドジャック

Q 担当したのは、どの場面の曲ですか？

A ドリームイーターとダイブモード関連の曲です。

Q 今回の曲のコンセプトを教えてください。

A スケール感が大きくてファンタジックな楽曲、バトル中に劣勢になっても「こんにゃろぉ！」と奮起するきっかけになるような楽曲を目指しました。

Q ディレクターからはどんな注文がありましたか？

A 「シリアスになりすぎず『KH』らしさを強調してほしい」といたってシンプルでしたが、意外にこういうオーダーが難しいのです。自分が試されているようでスゴく緊張します(笑)。

Q もっとも苦労した点は？

A ザ・グリッドのエレカマキリとのバトルで流れる「Gigabyte Mantis」という曲は、シンセサイザーや決まった音列のアルペジオをくり返し鳴らしてデジタルな雰囲気を強調しつつ、少しアコースティックな楽器を盛りこんで『KH』らしさを出しています。このあたりのバランスにはすごく気を使いました。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A ドリームイーターとのバトルには4つの曲を用意しましたが、どれも熱くバトルを盛り上げることを最優先に作成しました。ぜひ盛り上がってください。もし盛り上がらなかったらごめんなさい……。

Q 開発中のおもしろいエピソードがあれば教えてください。

A とある楽器のレコーディングで、演奏者からこちらの音のまちがいを指摘されましたが、じつはまちがっていなかったので「ウッヒッヒ！」と思ってしまいました。うっひっひ(笑)。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A ドリームイーターの変幻自在の攻撃はすばらしいです。バトルは曲も含めていい雰囲気に仕上がっていると思いますので、ぜひお楽しみください！

自分だけが知っている本作の秘密

当初はダイブモードのために用意した、下村さんの楽曲のアレンジふたつのうち、ひとつが最終的にラスボスの曲になっているのだ!!

INDEX
コマンドリスト
たたかう
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
フリーフローコマンド
リンク攻撃(ソラ用)
リンク攻撃(リク用)
アビリティリスト
ステータスアビリティ
サポートアビリティ
ブリードアビリティ



▶音楽【所属：東京開発チーム】

石元丈晴

Takeharu Ishimoto

代表作 すばらしきこのせかい、クライシス コア -FFⅦ-、ディシディアFF、FF零式

Q 担当したのは、どの場面の曲ですか？

A トラヴァースタウンで使われている『すばらしきこのせかい』の曲のアレンジと、ザ・グリッドの曲がメインです。

Q 今回の曲のコンセプトを教えてください。

A ディレクターからの注文にもあったのですが、幅広い年齢層のファンを持つ『KH』シリーズなので、わかりやすく楽しめるアレンジにしました。

Q ほかのふたりのコンポーザーの曲との差別化を意識した部分はありますか？

A 担当したのは個性を要求されるシーンだったため、自然と差別化できました。自分の場合は、オーケストラの楽器は使用していないので、ほかのおふたりとのちがいは感じられると思います。

Q 特別な意図をこめた部分などがあれば教えてください。

A トラヴァースタウンで流れる「Twister」のアレンジですね。とくにアコースティックギターは生で録り直しました。

Q もっとも苦労した点は？

A 好きなことなので苦労とは思わないです。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A ザ・グリッドは映画の曲のイメージが強いので困りましたが、自分なりにこだわって作りました。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A ネクが登場するイベントシーンです。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 収録スタジオに突然、某コーヒーチェーン店の袋を持った河盛(河盛慶次氏：シンセサイザーオペレーター)が現れて、差し入れしてくれたこと。そのあと、彼はメシを食って帰っていきました。

自分だけが知っている本作の秘密

ボーカリストを探すのが、曲を完成させるよりも大変でした。歌がうまくて英語で歌えるかたはなかなかいないので、ネットで探したり突然電話したりと、アレコレやってみました。その結果は、聴いていただいたとおりです。



▶サウンドデザイナー【所属：東京開発チーム】

稲倉 遼

Ryo Inakura

代表作 『KH』シリーズ、FFⅧ、FFⅨ、FFⅩ、FFⅩ-2、FFⅦ アドベントチルドレン、クライシス コア -FFⅦ-、クロノ・クロス

Q 対応機種が3DSになったことで、効果音を作るうえで何か変わったことはありましたか？

A ハードウェアの性能が上がり、シリーズで一番の高音質で制作できました。とくにイベントシーンは、とても表現豊かなサウンドに仕上がっています。ぜひヘッドホンでプレイしてもらいたいですね。

Q もっとも苦労した点は？

A 『KH』のサウンドチームでは毎回、原作となるディズニー作品の鑑賞会を行なって、ディスカッションをします。今作で一番難しかったのは、シンフォニー・オブ・ソーサリーでした。原作映画の『ファンタジア』は声も効果音もなく、クラシック音楽のみが流れるアニメーションです。これをゲームに落としこむのは苦労しましたが、BGMが主役でさまざまな楽器が効果音として鳴るワールドになりましたので、楽しんでプレイしてみてください。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A ドリームイーターの鳴き声です。いわゆるリアルなモンスターとちがってブサかわいい容姿なうえ、仲間にもなるので、オリジナルな鳴き声を作る必要がありました。そこで「DE(ドリームイーター)声生成ツール」という音声加工ツールを作成し、さまざまな素材から独自に鳴き声を作っています。

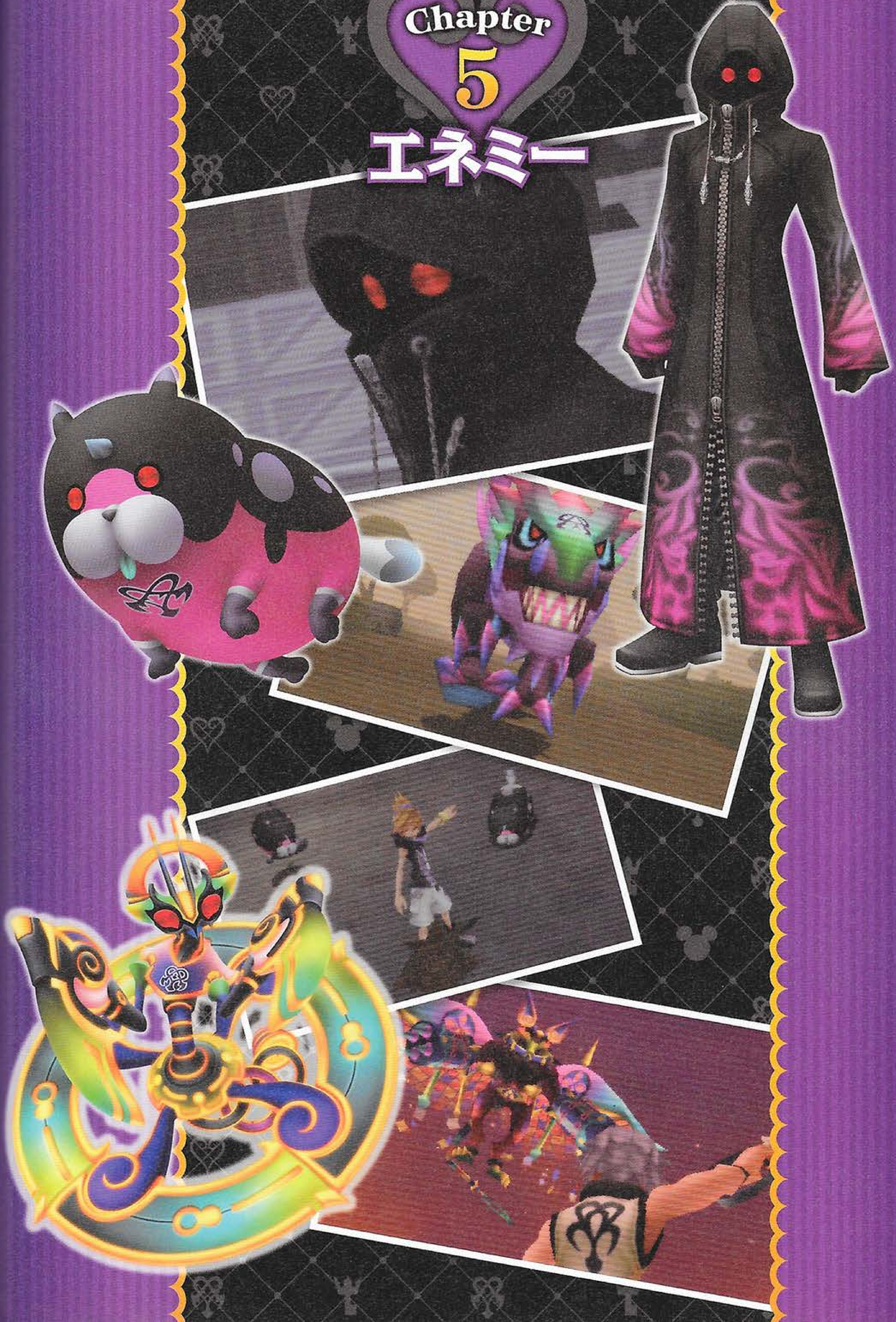
Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A ダイエットをしていたのですが、サウンドチーム内で甘いものの差し入れが流行し、体重増加も気にせずに食べまくっていました(笑)。開発期間は短かったものの、今回もすばらしいチームワークだったと思います。頼りになる開発チーム、苦労をともにしたサウンドチーム、そしていつも遊んでくれるファンのみなさんにとても感謝です！　これからも『KH』シリーズをよろしくお願いします。

自分だけが知っている本作の秘密

シンフォニー・オブ・ソーサリーでは、ソラやリクがどのキーブレードを装備していても、攻撃音が楽器の音に変化します。武器の強さのほうは変わらないので、ご安心ください。

Chapter 5
エネミー



エネミーページの見かた

眠りに閉ざされた世界でソラとリクの前に立ちはだかる、ナイトメアをはじめとした強敵たち。すべての敵に打ち勝つために、それぞれのデータや性質を知っておこう。

ページの見かた

【ノーマル敵とボス敵のそれぞれを、本書でのワールド訪問順で掲載】

ノーマル敵とボス敵の分類

ノーマル敵

- さまざまな場所に出現する
- 同名のスピリットが存在する（ブラックガードをのぞく）

ボス敵

- 基本的に物語の節目に出現する

ノーマル敵



ボス敵



ガードの記号の意味 （※1）

記号	弾の場合	弾以外の場合
○	ガード可能（弾は弾き返される）	ガード可能（攻撃側は動作が中断される）
△	ガード可能（弾は消える）	ガード可能（攻撃側は動作を続行する）
×	ガード不能	ガード不能

❶名前……敵の名前。

❷関連ページ……ノーマル敵が使う技の掲載ページ。実際に使う技の種類は、同名のスピリットの性格がタイプⅠのときと共通。

❸出現ワールド……その敵が出現するワールド。各アイコンの意味は以下のとおり。

- 通常…左記のノーマル敵とボス敵の定義どおりの状況で現れる。複数回現れるボス敵の場合は、何回目の出現であるかを 1回目 2回目 の形で表記
- ポータル…バトルポータルにのみ現れる
- レア…そのノーマル敵のレア敵（全身が白っぽく、ステータスが通常より高い個体）がスペシャルポータルに現れる
- シークレット…シークレットポータルに現れる

❹外見……その敵の外見。レア敵がいる場合は、その外見も掲載している。

❺基本HP、基本攻撃力、基本魔法力、基本防御力、経験値倍率……その敵の最大HP、攻撃力、魔法力、防御力の基本値と、その敵から得られる経験値を決める倍率（→P.396）。通常 などのアイコンの意味は、基本的に❸「出現ワールド」と同じ（ここでの 通常 は ポータル を含む）。

❻落とすプライズ……倒したときに落とすプライズと落とす確率。Aグループ（HPプライズ、マニー、ドロッププライズ）からいずれか1種類をかならず落とし、Bグループ（プライズボックスの中身、ドリームピース）からいずれか1種類を落とす可能性がある。レア は、レア敵のときにそのデータになることを示す。なお、いくつかのデータは以下の仕組みで変化する。

- **Aグループのプライズのサイズと個数は、プライズ名の右に記したデータを基本として、バトルレベルに応じて変わる（→P.396）**
- **HPボールデーにはHPプライズのサイズが1段階大きくなり、マニーデーにはマニーのサイズが1段階大きくなり、トレジャーデーにはBグループのプライズの落とす確率が3倍に上がる**
- **すれちがい通信で受信したバトルポータルでは、Bグループの一番下のプライズが「消滅時に残すドリームピース（→P.243～293）」に変わる**

❼属性耐性……属性を持つ攻撃で受けるダメージ量を減らす割合。マイナスの場合はダメージ量が増える。物理属性への耐性はすべて「0%（増減なし）」なので省略している。

❽有効なステータス異常……各種のステータス異常などが、その敵に有効かどうか。「○」は有効、「×」は無効を示す。

❾特徴的な性質……その敵の基本的な行動や特殊な性質の説明。

❿リアクション耐久値……ボス敵のリアクション耐久値（→P.28）と、耐久値がゼロのときに攻撃を何秒受けずにいると全回復するか。「――」は特定の状況でのみリアクションをとることを示す。ノーマル敵のリアクション耐久値は、基本的には「1」なので省略している。

⓫リアリティ耐久値倍率……ボス敵のリアリティ耐久値（→P.36）を決める倍率と、耐久値が残り1以上のときに攻撃を何秒受けずにいると全回復するか。最大HPにこの倍率をかけたものがリアリティ耐久値となる。「――」は特定の状況でのみリアリティシフトが可能になることを示す。ノーマル敵のリアリティ耐久値倍率はすべて「1.11」なので省略している。

⓬使う技……敵が使う技のデータ。ブラックガードとボス敵にのみ掲載。データのちがう攻撃を組み合わせてくり出す場合は、それぞれのデータをわけて掲載している。項目の意味は以下のとおり。

- **名前**…技の名前。文字が黒の場合は攻撃力、緑色の場合は魔法力がダメージに影響することを示す
- **属性**…技の属性。「なし」は属性を持たないことを示す
- **威力倍率**…与えるダメージ量の倍率（→P.27）。「0」はダメージを与えないことを示す。複数回ヒットする技は、威力倍率を下記の形で表記している
  - a＋b…威力倍率aの攻撃とbの攻撃をくり出す
  - a×b回…威力倍率aの攻撃をb回くり出す
  - 1ヒットごとにa…威力倍率aの攻撃が、動作中に何度もヒットする可能性がある
- **ステータス異常**…命中時に発生させるステータス異常（→P.40）や特殊な効果の種類。「効果の名前（発生確率／基本持続時間）」の形で表記
- **ガード**…ガードコマンドでガードできるかどうか。記号の意味は左の表を参照

※1……ガード可能な攻撃を前方から仕掛けられても、当たる瞬間の敵や弾がこちらの後方に到達した場合は防げない（『ダークバリア』をのぞく）

ワンダニャン

関連ページ 使う技▶P.307

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン ザ・グリッド　など
レア	トラヴァースタウン　など



	通常	レア
基本HP	28.8	43.2
基本攻撃力	9.4	16.9
基本魔法力	12.4	22.3
基本防御力	4.8	7.2
経験値倍率	1.0	2.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス	
	1%	バルーン	
	12% レア 16%	躍動する幻想	
	6% レア 8%	情熱の幻想 レア 躍動する空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−5%
ブリザド	−5%
サンダー	−5%
ウォータ	−5%
ダーク	−5%
ホーリー	−5%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 相手に近寄って攻撃するが、何もせずに様子をうかがうことも多い
- ツノで払ったり突いたりする攻撃を連続でくり出す
- ファイア属性の攻撃を受けると、おしりに火がつき、火が消えるまでうろたえて攻撃しない

タマシープ

関連ページ 使う技▶P.300

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン シンフォニー・オブ・ソーサリー　など
レア	トラヴァースタウン



	通常	レア
基本HP	30.5	45.7
基本攻撃力	9.7	17.4
基本魔法力	11.8	21.2
基本防御力	5.4	8.2
経験値倍率	1.0	2.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	ガードクッキー	
	2%	モーニングベル	
	12% レア 16%	情熱の幻想	
	6% レア 8%	冷徹なる幻想 レア 情熱の空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−20%
ブリザド	−20%
サンダー	−20%
ウォータ	−20%
ダーク	−20%
ホーリー	−20%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	×	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 相手に近寄ったあと、転がって体当たりするか眠りの波動で周囲の相手を眠らせることが多い
- 周囲の相手を眠らせる攻撃を使うとうたた寝して、そのときに自分が攻撃を受けてひるむとひっくり返る
- ツノを投げる攻撃を連続でくり出すことがある

ヤギホーン

関連ページ 使う技▶P.306

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン ラ・シテ・デ・クローシュ　など
レア	ザ・グリッド



	通常	レア
基本HP	33.1	49.6
基本攻撃力	10.5	19.0
基本魔法力	11.4	20.6
基本防御力	5.3	8.0
経験値倍率	1.2	2.4

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	コンペイトウ	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12% レア 16%	冷徹なる幻想	
	6% レア 8%	情熱の幻想 レア 情熱の空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	45%
ブリザド	−35%
サンダー	−15%
ウォータ	−65%
ダーク	−15%
ホーリー	−15%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 相手に近寄って攻撃する。大きく跳ねながら相手に近寄ったときは、着地した直後にうしろ脚で蹴り上げることが多い
- ツノを横に振る攻撃や体当たりを連続でくり出す
- 攻撃を仕掛けられると、横へ跳びのくことがある

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ビート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

コウモリバット

関連ページ 使う技▶P.299

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン ラ・シテ・デ・クローシュ プランクスターズ・パラダイス　など



基本HP	26.2
基本攻撃力	9.1
基本魔法力	12.1
基本防御力	4.3
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ	
	2%	オールキュア	
	12%	悩める幻想	
	6%	躍動する幻想	

属性耐性

ファイア	10%
ブリザド	10%
サンダー	10%
ウォータ	10%
ダーク	55%
ホーリー	−40%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質
- 相手の周囲を飛びまわったあと、近距離では体当たりやかみつきを行ない、中距離ではリング状の超音波を放つ
- しばらくのあいだ攻撃せずに飛びまわることがある

ハリライオン

関連ページ 使う技▶P.304

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン ラ・シテ・デ・クローシュ プランクスターズ・パラダイス　など



基本HP	29.6
基本攻撃力	10.8
基本魔法力	9.1
基本防御力	5.5
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	ガードクッキー	
	1%	ウォーターバレル	
	12%	猛る幻想	
	6%	躍動する幻想	

属性耐性

ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 走りまわったあと、近距離から攻撃する
- ツメで引っかく攻撃を連続でくり出す
- 自分のHPが大幅に減ると、怒ることがある。怒ると赤くなって巨大化し、ひるまなくなって積極的にかみつきを行なうが、怒りが収まるとスタン状態になる

ヘビトカゲ

関連ページ 使う技▶P.304

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン ラ・シテ・デ・クローシュ プランクスターズ・パラダイス　など



基本HP	27.9
基本攻撃力	10.5
基本魔法力	9.4
基本防御力	4.5
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ	
	2%	ポーション	
	12%	猛る幻想	
	6%	悩める幻想	

属性耐性

ファイア	55%
ブリザド	−10%
サンダー	10%
ウォータ	−40%
ダーク	10%
ホーリー	10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 中距離から炎の弾を吐くか転がって突進することが多い
- 自分のHPが大幅に減ると、怒ることがある。怒ると赤くなって、炎の弾を吐くときに3発吐く
- ブリザド属性かウォータ属性の攻撃を受けると、約1分間は炎の弾を吐こうとしても弾が出なくなる

クマパンダー

関連ページ 使う技▶P.299

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン プランクスターズ・パラダイス　など
レア	トラヴァースタウン




レア

	通常	レア
基本HP	56.1	84.2
基本攻撃力	11.4	20.5
基本魔法力	8.8	15.8
基本防御力	5.0	7.6
経験値倍率	1.5	3.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ	
	1%	トレジャーゴーグル(※1)	
	12% レア 16%	情熱の幻想	
	6% レア 8%	猛る幻想 レア 情熱の空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−5%
ブリザド	−5%
サンダー	−5%
ウォータ	−5%
ダーク	−5%
ホーリー	−5%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 肩をまわしたあとパンチを放つことが多いが、近距離では地面をひっくり返して攻撃することもある
- ひるみにくい(リアクション耐久値：3)。ただし、ダメージを受けすぎるとスタン状態になることがある
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

ハナダワンニャン

関連ページ 使う技▶P.303

出現ワールド	
ポータル	トラヴァースタウン プランクスターズ・パラダイス



基本HP	31.3
基本攻撃力	10.8
基本魔法力	13.0
基本防御力	5.2
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス	
	2%	ポーション	
	12%	躍動する幻想	
	3%	温柔なる夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	−50%
ホーリー	50%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 逃げまわるが、相手に近寄られると攻撃する
- 動作がワンダーニャンよりも機敏
- ときおり、煙に包まれて別の場所へワープする
- ある程度の時間が経過すると頭上にカウントダウンの数字が表示される(とくに効果はない)

ドクドクサンショ

関連ページ 使う技▶P.301

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ カントリー・オブ・ザ・マスケティア
ポータル	トラヴァースタウン



基本HP	27.9
基本攻撃力	10.8
基本魔法力	9.1
基本防御力	4.8
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12%	悩める空想	
	6%	悩める幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	10%
ブリザド	10%
サンダー	10%
ウォータ	10%
ダーク	55%
ホーリー	−40%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質
- 地面に身体を半分沈ませて動きまわったあと、近距離では尾ヒレでたたき、中距離では毒を振りまいたり毒を持つ舌で突いたりする

※1……Side：ソラのプランクスターズ・パラダイスのサーカスに出現する身体が赤みがかったクマパンダーは、アイテムの「バルーン」

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

ネコキャット

関連ページ 使う技▶P.302

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ トラヴァースタウン(再訪)　など
レア	ラ・シテ・デ・クローシュ



	通常	レア
基本HP	30.5	45.7
基本攻撃力	10.2	18.5
基本魔法力	10.9	19.6
基本防御力	4.8	7.3
経験値倍率	1.2	2.4

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	ガードクッキー	
	1%	バルーン	
	12% レア 16%	共鳴する幻想	
	6% レア 8%	悩める幻想 レア 共鳴する空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	15%
ブリザド	15%
サンダー	15%
ウォータ	15%
ダーク	60%
ホーリー	−35%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 相手から離れるように移動する
- 近距離では音符の嵐を起こし、中〜遠距離では音の玉を放ったり相手の周囲に音の玉を配置したりする
- ダメージを受けたナイトメアのHPを回復する

イイフラワー

関連ページ 使う技▶P.295

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ　など
	※Side：ソラでは、ラ・シテ・デ・クローシュの街にイイフラワー(巨大)も出現する



	通常	巨大
基本HP	24.4	73.4
基本攻撃力	8.6	12.9
基本魔法力	12.1	18.1
基本防御力	4.3	4.3
経験値倍率	1.0	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ	
	2%	ポーション	
	12%	羽ばたける幻想	
	6%	躍動する幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−30%
ブリザド	20%
サンダー	20%
ウォータ	60%
ダーク	20%
ホーリー	20%

有効なステータス異常(※1)

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- あまり相手に近寄らずに、地面にタネを放ち、タネから生えた植物に攻撃させることが多い
- ダメージを受けたナイトメアのHPを回復する
- Side：ソラのラ・シテ・デ・クローシュで現れるイイフラワー(巨大)は、逃げまわりつつ攻撃を行なう

ゾウエレファント

関連ページ 使う技▶P.300

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ トラヴァースタウン(再訪)　など
レア	ラ・シテ・デ・クローシュ



	通常	レア
基本HP	57.4	86.1
基本攻撃力	11.6	21.0
基本魔法力	9.1	16.3
基本防御力	4.9	7.4
経験値倍率	1.5	3.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	ガードクッキー	
	1%	バルーン	
	12% レア 16%	直向きな幻想(※2)	
	6% レア 8%	猛る幻想 レア 躍動する空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−10%
ブリザド	−10%
サンダー	−60%
ウォータ	45%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常(※2)

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 鼻でたたくか、鼻から水流を放つことが多い
- 自分のHPが大幅に減ると、怒ることがある。怒ると赤くなって、鼻でなぎ払いつつ突撃するが、怒りが収まると息切れを起こして一時的に行動しなくなる
- ひるみにくい(リアクション耐久値：3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

※1……イイフラワー(巨大)は、無重力とマグネが「○」、それ以外が「×」
※2……カントリー・オブ・ザ・マスケティアのモンサンミッシェル：地下で高所に現れるゾウエレファントは、12%で落とすプライズが「躍動する幻想」で、フリーフローアクション『ポールスピン』の対象にならない

カエルおうじ

関連ページ 使う技▶P.297

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ　など(※3) シンフォニー・オブ・ソーサリー
ポータル	プランクスターズ・パラダイス　など



基本HP	28.8
基本攻撃力	10.8
基本魔法力	11.8
基本防御力	5.3
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ3	
	1%	ウォーターバレル	
	12%	直向きな空想	
	6%	情熱の空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	−50%
サンダー	50%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	×	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 相手に近寄ったあと、剣を連続で振ることが多い
- 前方から仕掛けられた物理属性の技を、盾でガードすることがある。攻撃を受けそうなナイトメアの目の前に瞬間移動して、ガードでかばうこともある
- ファイア属性の攻撃を受けると、身体に火がつき、火が消えるまでうろたえて攻撃しない

ワルフラワー

関連ページ 使う技▶P.307

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ　など ※Side：ソラでは、ラ・シテ・デ・クローシュの街にワルフラワー(巨大)も出現する



	通常	巨大
基本HP	26.2	78.6
基本攻撃力	9.4	14.1
基本魔法力	12.7	19.0
基本防御力	4.5	4.5
経験値倍率	1.2	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス	
	2%	オールキュア	
	12%	悩める空想	
	6%	羽ばたける幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−30%
ブリザド	20%
サンダー	70%
ウォータ	20%
ダーク	60%
ホーリー	−30%

有効なステータス異常（※4）

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質
- あまり相手に近寄らずに、地面にタネを放ち、タネから生えた植物に攻撃させることが多い
- Side：ソラのラ・シテ・デ・クローシュで現れるワルフラワー(巨大)は、消えないタンポポを最初から各所に出現させている。それらのタンポポはふいに綿毛を生やし、相手が近づくと攻撃する

ドリルサイ

関連ページ 使う技▶P.302

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ トラヴァースタウン(再訪)
レア	ラ・シテ・デ・クローシュ



	通常	レア
基本HP	58.7	88.1
基本攻撃力	11.9	21.5
基本魔法力	8.5	15.3
基本防御力	5.1	7.7
経験値倍率	1.5	3.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ	
	1%	ウォーターバレル	
	12% レア 16%	直向きな幻想	
	6% レア 8%	躍動する幻想 レア 猛る空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−10%
ブリザド	−10%
サンダー	−10%
ウォータ	−10%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 相手に近寄って攻撃するか、地中にもぐって奇襲を仕掛ける
- 球体になっての体当たりをガードされると、もとの姿にもどってスタン状態になる
- ひるみにくい(リアクション耐久値：3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

※3……特定の場所に立っており、話しかけるとバトルになる(→P.405)。このカエルおうじは「最大HP：2600、経験値倍率：0、落とすプライズ：なし、有効なステータス異常：すべて×」で、バトル中にカエルソルジャーとカエルシェフを呼び出し、バトル開始から約70秒で逃走する
※4……ワルフラワー(巨大)は、無重力とマグネが「○」、それ以外が「×」

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ビート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

ブラックガード

出現ワールド　通常 ザ・グリッド



基本HP	43.2
基本攻撃力	10.0
基本魔法力	5.0
基本防御力	6.0
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	50%	HPプライズ	小3
	50%	マニー	小3
	—	—	—
Bグループ	—	—	
	—	—	
	—	—	
	—	—	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

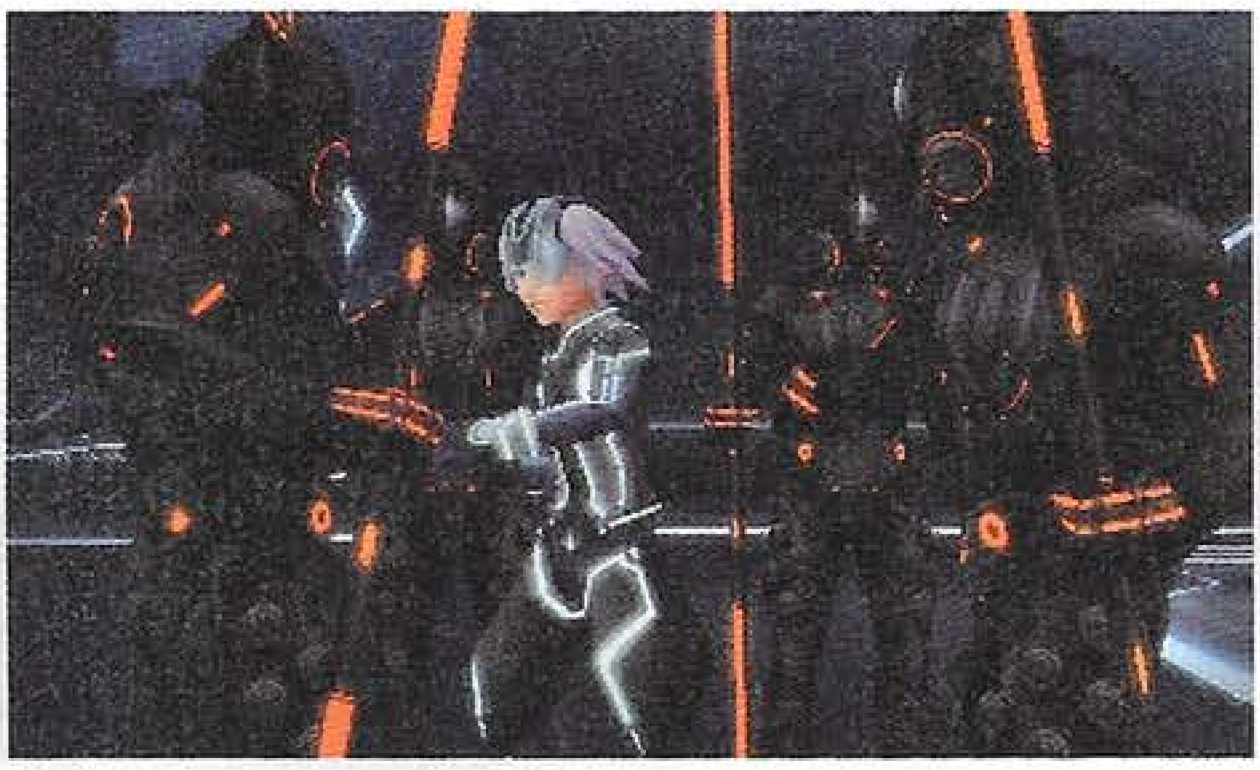
ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スティック打撃攻撃	物理	0.6×2回+1.0×2回	—	○
	踏みこみながらスティックを4回連続で振る			
グレネード	物理	1ヒットごとに0.8	—	△
	約2秒で爆発する爆弾を前方へ2～3個投げる			
ディスクシュート	物理	1.0	—	○
	ディスクをブーメランのように投げつける			

特徴的な性質

- 地上にいるときは、スティックでたたくか、爆弾を投げると同時に飛行しはじめる。飛行中は、爆弾やディスクを何度か投げたあと地上に降りる
- ディスクは、ガードされると投げた本人に当たる
- 飛行中にダメージを受けると、落下してスタン状態になる



ガンミフクロウ

関連ページ 使う技▶P.298

出現ワールド　通常 ザ・グリッド、シンフォニー・オブ・ソーサリー など　ポータル トラヴァースタウン



基本HP	25.3
基本攻撃力	8.8
基本魔法力	14.2
基本防御力	4.5
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス	
	2%	モーニングベル	
	12%	不思議な幻想	
	6%	悩める幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	5%
ブリザド	5%
サンダー	5%
ウォータ	5%
ダーク	55%
ホーリー	−45%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 遠くから羽を飛ばすか、サーチライトで相手を観察してゲージをためる。ゲージが満タンになると顔を反転させ、吹き飛ばされたりして顔の向きがもとにもどるまで、観察した相手に有効な属性の攻撃を行なう
- 攻撃を仕掛けられると、後方へ宙返りすることがある

デンデンカルゴ

関連ページ 使う技▶P.301

出現ワールド
- 通常：ザ・グリッド、シンフォニー・オブ・ソーサリー　など
- ポータル：ラ・シテ・デ・クローシュ



基本HP	27.9
基本攻撃力	8.6
基本魔法力	12.4
基本防御力	5.7
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	ガードクッキー	
	2%	ポーション	
	12%	加速する幻想	
	6%	冷徹なる幻想	

属性耐性

ファイア	−10%
ブリザド	−10%
サンダー	−10%
ウォータ	−10%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 相手に近寄ったあと、カラでたたくか転がって突進することが多く、無重力状態を発生させる魔法もよく使う
- 物理属性の技を、カラでガードすることがある
- ダメージを受けたときなどに、カラがはずれることがある。そのときは、はずれたカラの回収に専念する

ツノカブト

関連ページ 使う技▶P.301

出現ワールド
- 通常：ザ・グリッド　など
- ポータル：トラヴァースタウン　など
- レア：ザ・グリッド



	通常	レア
基本HP	29.6	44.4
基本攻撃力	10.8	19.5
基本魔法力	10.9	19.6
基本防御力	5.9	8.9
経験値倍率	1.2	2.4

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	ガードクッキー	
	1%	バルーン	
	12% / レア 16%	直向きな幻想	
	6% / レア 8%	加速する幻想 / レア 直向きな空想	

属性耐性

ファイア	−10%
ブリザド	−10%
サンダー	−10%
ウォータ	−10%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- ほとんど移動せずに、遠くから弾を撃って攻撃する
- 相手に近寄られると、腕で前面を覆って前方からの物理攻撃をガードする姿勢をとるか、空砲を撃ってその反動で後退する
- 特定の弾がヒットすると、相手にターゲットマークが表示され、その相手を追う弾を撃つようになる

ナルバード

関連ページ 使う技▶P.302

出現ワールド
- 通常：ザ・グリッド　など
- ポータル：ラ・シテ・デ・クローシュ　など
- レア：カントリー・オブ・ザ・マスケティア　など



	通常	レア
基本HP	34.8	52.2
基本攻撃力	11.9	21.5
基本魔法力	9.1	16.3
基本防御力	4.8	7.2
経験値倍率	1.5	3.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ2	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12% / レア 16%	羽ばたける空想	
	6% / レア 8%	情熱の空想 / レア 羽ばたける夢想	

属性耐性

ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	−50%
ホーリー	50%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	×	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 飛びまわったあと攻撃し、ヒットするとほぼ確実に決めポーズをとる
- 体当たりをガードされるか、相手の頭上からの落下攻撃で地面に激突すると、スタン状態になる
- ひるみにくい(リアクション耐久値：3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

INDEX

- ページの見かた
- ノーマル敵データ
- ボス敵データ
  - アースラの幻影
  - ハコザル
  - バレットガゴイル
  - リンズラー
  - エレカマキリ
  - キンキンロブスタ
  - メラメラロブスタ
  - ビーグル・ボーイズ
  - ピート
  - アナモグラー
  - スペルカン
  - チェルナボーグ
  - ゼムナス
  - アンチブラックコート
  - アンセム
  - 青年ゼアノート
  - ナイトメア・アーマーヴェントゥス
  - ジュリアス
- 上級者向けエネミー講座

ヤギサイバー

関連ページ 使う技▶P.306

出現ワールド
通常 ザ・グリッド



基本HP	33.9
基本攻撃力	11.1
基本魔法力	12.1
基本防御力	5.4
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	コンペイトウ	
	1%	バルーン	
	12%	直向きな幻想	
	6%	冷徹なる幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−20%
ブリザド	−70%
サンダー	40%
ウォータ	−20%
ダーク	−20%
ホーリー	−20%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	×	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 走りまわったあと、近距離ではツノを斜めに振り上げる攻撃を連続でくり出し、中〜遠距離ではツノからレーザーを撃つか走りながら光弾を乱射する
- 攻撃を仕掛けられると、横へ跳びのくことがある

タカイーグル

関連ページ 使う技▶P.300

出現ワールド
通常 ザ・グリッド
存在しなかった世界



基本HP	34.8
基本攻撃力	11.6
基本魔法力	9.1
基本防御力	4.7
経験値倍率	1.5

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	レジストチョコ	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12%	羽ばたける幻想	
	6%	情熱の幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	50%
ブリザド	−20%
サンダー	0%
ウォータ	−50%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	×	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 飛びまわったあと、おもに弾を撃ち、ヒットするとほぼ確実に決めポーズをとる
- 体当たりをガードされると、スタン状態になる
- ひるみにくい(リアクション耐久値：3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

カエルソルジャー

関連ページ 使う技▶P.298

出現ワールド
通常 プランクスターズ・パラダイス
トラヴァースタウン(再訪)　など
ポータル トラヴァースタウン　など



基本HP	25.3
基本攻撃力	9.1
基本魔法力	11.4
基本防御力	5.0
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ2	
	2%	ポーション	
	12%	直向きな空想	
	6%	直向きな幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	5%
ブリザド	5%
サンダー	−45%
ウォータ	55%
ダーク	5%
ホーリー	5%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 相手に近寄ったあと、剣を連続で振ることが多い
- 前方から仕掛けられた物理属性の技を、盾でガードすることがある。攻撃を受けそうなナイトメアの目の前に瞬間移動して、ガードでかばうこともある
- ファイア属性の攻撃を受けると、身体に火がつき、火が消えるまでうろたえて攻撃しない

ギョライギョ

関連ページ 使う技▶P.299

出現ワールド
- 通常 プランクスターズ・パラダイス／シンフォニー・オブ・ソーサリー
- ポータル トラヴァースタウン など



基本ステータス	値
基本HP	28.8
基本攻撃力	9.4
基本魔法力	9.4
基本防御力	5.1
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
Aグループ	40%	マニー	小2
Aグループ	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ2	
Bグループ	1%	バルーン	
Bグループ	12%	躍動する空想	
Bグループ	6%	冷徹なる幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	−50%
ウォータ	50%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 近距離では地面にもぐったあと飛び出して尾ヒレでたたき、中～遠距離では体当たりを仕掛けるか水流をレーザーのように噴出する
- サンダー属性の攻撃を受けると、しびれて一時的に行動しなくなる

タツホース

関連ページ 使う技▶P.300

出現ワールド
- 通常 プランクスターズ・パラダイス／シンフォニー・オブ・ソーサリー
- ポータル ラ・シテ・デ・クローシュ など



基本ステータス	値
基本HP	27.0
基本攻撃力	9.7
基本魔法力	11.2
基本防御力	5.3
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
Aグループ	40%	マニー	小3
Aグループ	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	ガードクッキー2	
Bグループ	1%	ウォーターバレル	
Bグループ	12%	羽ばたける幻想	
Bグループ	6%	共鳴する幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	10%
ブリザド	10%
サンダー	−40%
ウォータ	55%
ダーク	10%
ホーリー	10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- ほとんど移動せずに、遠くからシャボン玉を飛ばして攻撃する
- 相手に近寄られると、泳ぐような動作ですばやく離れる

アイスペンギン

関連ページ 使う技▶P.295

出現ワールド
- 通常 プランクスターズ・パラダイス など
- ポータル トラヴァースタウン など
- レア プランクスターズ・パラダイス





基本ステータス	通常	レア
基本HP	30.5	45.7
基本攻撃力	10.2	18.5
基本魔法力	12.4	22.3
基本防御力	4.9	7.4
経験値倍率	1.2	2.4

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	サイズ
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
Aグループ	40%	マニー	小3
Aグループ	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス2	
Bグループ	2%	ポーション	
Bグループ	12%／レア 16%	躍動する空想	
Bグループ	6%／レア 8%	躍動する幻想／レア 躍動する夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−60%
ブリザド	45%
サンダー	−10%
ウォータ	0%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 走りまわったあと、近～中距離で攻撃する
- 各種の攻撃で地面にしばらく氷を張る。氷の上では、敵も味方も移動時にすべるほか、アイスペンギンが腹ばいでくり出す体当たりの移動速度が上がる。ファイア属性の攻撃範囲に入った氷はすぐに消える

INDEX

- ページの見かた
- ノーマル敵データ
- ボス敵データ
  - アースラの幻影
  - ハコザル
  - バレットガゴイル
  - リンズラー
  - エレカマキリ
  - キンキンロブスタ
  - メラメラロブスタ
  - ビーグル・ボーイズ
  - ピート
  - アナモグラー
  - スペルカン
  - チェルナボーグ
  - ゼムナス
  - アンチブラックコート
  - アンセム
  - 青年ゼアノート
  - ナイトメア・アーマーヴェントゥス
  - ジュリアス
- 上級者向けエネミー講座

アシカジャグラー

関連ページ 使う技▶P.295

出現ワールド	
通常	プランクスターズ・パラダイス　など
ポータル	トラヴァースタウン　など
レア	プランクスターズ・パラダイス



	通常	レア
基本HP	31.3	47.0
基本攻撃力	10.5	19.0
基本魔法力	10.6	19.0
基本防御力	5.0	7.6
経験値倍率	1.2	2.4

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	コンペイトウ2	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12% / レア 16%	情熱の空想	
	6% / レア 8%	情熱の幻想 / レア 情熱の夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−60%
ブリザド	45%
サンダー	−10%
ウォータ	0%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- ダイスを放ると、止まったときの目に描かれた対象めがけて、ダイスからツララが連続発射される(目が「?」だと対象はランダムで決定)
- 玉の爆弾を投げると、玉が青なら爆発は起きず、黄色なら爆発し、赤なら爆発がバーン状態も発生させる

オバケピエロ

関連ページ 使う技▶P.297

出現ワールド	
通常	プランクスターズ・パラダイス トラヴァースタウン(再訪) カントリー・オブ・ザ・マスケティア



基本HP	29.6
基本攻撃力	11.1
基本魔法力	10.3
基本防御力	4.5
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス2	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12%	情熱の空想	
	6%	不思議な幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	10%
ブリザド	−40%
サンダー	55%
ウォータ	10%
ダーク	10%
ホーリー	10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	×	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 中距離で一時的にプライズに化けることがある。そのプライズに相手が近寄ると、正体を現して攻撃する
- 特定の場所で、宝箱に化けたまま待っていることがある。その宝箱を相手が調べると、正体を現す
- 近くにあるプライズを拾う。オバケピエロが拾ったプライズは消滅する(倒されても落とさない)

イダテンキリン

関連ページ 使う技▶P.295

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン(再訪) カントリー・オブ・ザ・マスケティア　など
レア	トラヴァースタウン(再訪)　など



	通常	レア
基本HP	54.8	82.2
基本攻撃力	11.4	20.5
基本魔法力	12.7	22.8
基本防御力	5.1	7.7
経験値倍率	1.5	3.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ2	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12% / レア 16%	加速する空想	
	6% / レア 8%	加速する幻想 / レア 加速する夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−15%
ブリザド	−65%
サンダー	45%
ウォータ	−15%
ダーク	−15%
ホーリー	−15%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	○
バインド	×	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 走りまわったあと、超高速でジグザグに進む体当たりをくり出すか、移動と停止をくり返しつつ飛ぶ光線を撃つことが多い
- ひるみにくい(リアクション耐久値:3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

ハサミクワガタ

関連ページ 使う技▶P.303

出現ワールド	通常	トラヴァースタウン(再訪) カントリー・オブ・ザ・マスケティア シンフォニー・オブ・ソーサリー



基本HP	30.5
基本攻撃力	10.5
基本魔法力	11.2
基本防御力	5.8
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	ガードクッキー2	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12%	冷徹なる空想	
	6%	冷徹なる幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−10%
ブリザド	−10%
サンダー	−10%
ウォータ	−10%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- ほとんど移動せずに、遠くから弾を撃って攻撃する
- 相手に近寄られると、腕で前面を覆って前方からの物理攻撃をガードする姿勢をとるか、空砲を撃ってその反動で後退する
- バインド状態を発生させる弾や、操作キャラクターのバトルコマンドを一時封印する弾を撃つことがある

ホネフィッシュ

関連ページ 使う技▶P.305

出現ワールド	通常	トラヴァースタウン(再訪) カントリー・オブ・ザ・マスケティア シンフォニー・オブ・ソーサリー



基本HP	26.2
基本攻撃力	9.7
基本魔法力	9.4
基本防御力	5.4
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ2	
	1%	ウォーターバレル	
	12%	不思議な空想	
	6%	直向きな空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	50%
ホーリー	−50%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質
- 地面に身体を沈ませて相手に近寄ってから体当たりを仕掛けるか、水流をレーザーのように噴出することが多い
- 相手に近寄られたり攻撃を仕掛けられたりしたときに、みずから身体をバラバラにすることがある。バラバラになった身体を引き寄せるまでは無敵

カエルシェフ

関連ページ 使う技▶P.297

出現ワールド	通常	トラヴァースタウン(再訪) カントリー・オブ・ザ・マスケティア シンフォニー・オブ・ソーサリー



基本HP	30.5
基本攻撃力	9.4
基本魔法力	12.1
基本防御力	5.0
経験値倍率	1.2

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイズ2	
	2%	ポーション	
	12%	不思議な空想	
	6%	不思議な幻想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	45%
ブリザド	−30%
サンダー	−10%
ウォータ	−60%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質
- 走りまわったあと、近距離ではフライパンでたたき、中距離では炎を振りまく
- 前方から仕掛けられた物理属性の技を、盾でガードすることがある。攻撃を受けそうなナイトメアの目の前に瞬間移動して、ガードでかばうこともある

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

モエロタツホース

関連ページ 使う技▶P.306

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン(再訪) カントリー・オブ・ザ・マスケティア
ポータル	ラ・シテ・デ・クローシュ　など



基本HP	27.0
基本攻撃力	10.0
基本魔法力	11.4
基本防御力	4.7
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス2	
	1%	バルーン	
	12%	冷徹なる空想	
	6%	羽ばたける幻想	

属性耐性

ファイア	55%
ブリザド	−15%
サンダー	5%
ウォータ	−45%
ダーク	5%
ホーリー	5%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- ほとんど移動せずに、炎をまき散らしたり炎の弾を飛ばしたりする
- 相手に遠ざかられると、泳ぐような動作ですばやく近寄ることがある

ツノケラトプス

関連ページ 使う技▶P.301

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン(再訪) カントリー・オブ・ザ・マスケティア 存在しなかった世界



基本HP	60.0
基本攻撃力	12.5
基本魔法力	8.5
基本防御力	5.2
経験値倍率	1.5

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ2	
	2%	ハイポーション	
	12%	冷徹なる夢想	
	6%	猛る空想	

属性耐性

ファイア	−5%
ブリザド	−5%
サンダー	−5%
ウォータ	−5%
ダーク	−5%
ホーリー	−5%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 相手に走り寄ったあと攻撃する
- 球体になっての体当たりをガードされると、もとの姿にもどってスタン状態になる
- ひるみにくい(リアクション耐久値：3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

ミミバニー

関連ページ 使う技▶P.306

出現ワールド	
通常	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
レア	カントリー・オブ・ザ・マスケティア



	通常	レア
基本HP	28.8	43.2
基本攻撃力	11.6	21.0
基本魔法力	9.4	16.9
基本防御力	4.8	7.3
経験値倍率	1.0	2.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ2	
	2%	モーニングベル	
	12% レア 16%	猛る空想	
	6% レア 8%	加速する幻想 レア 猛る夢想	

属性耐性

ファイア	10%
ブリザド	10%
サンダー	10%
ウォータ	10%
ダーク	10%
ホーリー	10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	×	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 相手に走り寄ったあと攻撃する
- 物理属性の技を、耳でガードすることがある。そのときにほかの属性の攻撃を受けてひるんだりしても、しばらくのあいだは物理属性の技をガードする

ボウクンレックス

関連ページ 使う技▶P.305

出現ワールド	
通常	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
レア	カントリー・オブ・ザ・マスケティア 存在しなかった世界



	通常	レア
基本HP	61.3	92.0
基本攻撃力	13.0	23.5
基本魔法力	10.0	18.0
基本防御力	5.2	7.9
経験値倍率	2.0	4.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	ガードクッキー2	
	2%	ハイポーション	
	12% レア 16%	不思議な空想	
	6% レア 4%	猛る夢想 レア 凶暴な夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	45%
ブリザド	−30%
サンダー	−10%
ウォータ	−60%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 相手に走り寄ったあと、近距離ではキバやシッポで攻撃するか炎を吐き、中距離では炎の弾や衝撃波を飛ばす
- ひるみにくい(リアクション耐久値：4)
- フリーフローアクション『ボールスピン』の対象になる

ボウクンレックス(巨大)

関連ページ 使う技▶P.305

出現ワールド	
通常	カントリー・オブ・ザ・マスケティア



基本HP	245.3
基本攻撃力	13.0
基本魔法力	10.0
基本防御力	5.2
経験値倍率	0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	—	—	—
	—	—	—
	—	—	—
Bグループ	—	—	
	—	—	
	—	—	
	—	—	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	45%
ブリザド	−30%
サンダー	−10%
ウォータ	−60%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 近距離ではかみつき、中距離では炎の弾を山なりに(または山なり→正面の順に)吐くか衝撃波を飛ばす
- 相手に近寄るときに体当たりを仕掛けることがある
- 炎の弾は、ガードされると吐いた本人に当たる
- 基本的に、どんな攻撃を受けてもひるむ

ハラグチアヒル

関連ページ 使う技▶P.303

出現ワールド	
通常	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
ポータル	トラヴァースタウン(再訪)
レア	カントリー・オブ・ザ・マスケティア



	通常	レア
基本HP	27.9	41.9
基本攻撃力	8.8	15.9
基本魔法力	10.9	19.6
基本防御力	4.8	7.2
経験値倍率	1.0	2.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス2	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12% レア 16%	共鳴する空想	
	6% レア 8%	不思議な空想 レア 共鳴する夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−45%
ブリザド	55%
サンダー	5%
ウォータ	15%
ダーク	5%
ホーリー	5%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 中距離を維持するように走りまわったあと攻撃する
- クラッカーを鳴らしたり吹きもどしでたたいたりするときに、1個取り出して正面を攻撃する場合と、3個取り出して前方3方向を攻撃する場合がある

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

オーラライオン

関連ページ 使う技▶P.296

出現ワールド	
通常	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
ポータル	ザ・グリッド など
レア	カントリー・オブ・ザ・マスケティア など



	通常	レア
基本HP	57.4	86.1
基本攻撃力	12.2	22.0
基本魔法力	12.1	21.7
基本防御力	5.5	8.3
経験値倍率	2.0	4.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ2	
	2%	ハイポーション	
	12% レア16%	猛る空想	
	6% レア8%	猛る夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−15%
ブリザド	−15%
サンダー	−15%
ウォータ	−15%
ダーク	−65%
ホーリー	45%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	×	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- ほとんど移動せず、自分と同じ姿のオーラで攻撃する
- 力をためて強化した攻撃を行なうことがある
- 無敵になって跳びかかり、直後にワープすることがある
- ひるみにくい(リアクション耐久値:4)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

ハンサムペガサス

関連ページ 使う技▶P.304

出現ワールド	
通常	シンフォニー・オブ・ソーサリー など
ポータル	プランクスターズ・パラダイス など
レア	シンフォニー・オブ・ソーサリー など



	通常	レア
基本HP	54.8	82.2
基本攻撃力	11.6	21.0
基本魔法力	11.2	20.1
基本防御力	5.1	7.7
経験値倍率	1.5	3.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	マジックアイス3	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12% レア16%	羽ばたける空想	
	6% レア8%	加速する空想 / レア 羽ばたける夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−10%
ブリザド	−10%
サンダー	−10%
ウォータ	−10%
ダーク	−60%
ホーリー	45%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	×	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 身体に風をまとっているあいだは、体当たりが強化されるほか、前方に風を放つことがある。くり返し風をまとうと最大3段階まで効果が上がるが、風を放つか自分が吹き飛ばされると、まとった風が消える
- ひるみにくい(リアクション耐久値:3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

オバケゴースト

関連ページ 使う技▶P.296

出現ワールド	
通常	シンフォニー・オブ・ソーサリー など
ポータル	ラ・シテ・デ・クローシュ など
レア	シンフォニー・オブ・ソーサリー



	通常	レア
基本HP	29.6	44.4
基本攻撃力	11.1	20.0
基本魔法力	10.6	19.0
基本防御力	4.5	6.7
経験値倍率	1.2	2.4

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小3
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ3	
	1%	バルーン	
	12% レア16%	不思議な夢想	
	6% レア8%	悩める幻想 / レア 悩める夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	10%
ブリザド	10%
サンダー	10%
ウォータ	10%
ダーク	55%
ホーリー	−40%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- フラフラと飛びまわったあと、近距離ではフォークとナイフでたたいてからかみつき、中距離では相手を吸いこむか、相手に取りついて攻撃するオバケを飛ばすことが多い
- 一時的に身体を透明にして行動することがある

エレキユニコーン

関連ページ 使う技▶P.296

出現ワールド	
通常	シンフォニー・オブ・ソーサリー 存在しなかった世界
ポータル	トラヴァースタウン(再訪) など



基本HP	56.1
基本攻撃力	11.4
基本魔法力	11.4
基本防御力	5.2
経験値倍率	1.5

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	ガードクッキー3	
	2%	ハイポーション	
	12%	加速する空想	
	6%	加速する幻想	

属性耐性

ファイア	−10%
ブリザド	−60%
サンダー	45%
ウォータ	−10%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	×	無重力	○
バインド	×	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 身体に雷をまとっているあいだは、体当たりが強化されるほか、前方に雷を放つことがある。くり返し雷をまとうと最大3段階まで効果が上がるが、雷を放つか自分が吹き飛ばされると、まとった雷が消える
- ひるみにくい(リアクション耐久値：3)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

リュウドラゴン

関連ページ 使う技▶P.307

出現ワールド	
通常	シンフォニー・オブ・ソーサリー など
ポータル	カントリー・オブ・ザ・マスケティア など
レア	シンフォニー・オブ・ソーサリー など



	通常	レア
基本HP	60.0	90.0
基本攻撃力	12.8	23.0
基本魔法力	10.3	18.5
基本防御力	5.6	8.4
経験値倍率	2.0	4.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ3	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12% レア 16%	羽ばたける空想	
	3% レア 8%	凶暴な夢想 レア 羽ばたける夢想	

属性耐性

ファイア	45%
ブリザド	−30%
サンダー	−10%
ウォータ	−60%
ダーク	−10%
ホーリー	−10%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	×	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 着地しているときは炎の軌跡を残しながら連続突進をくり出すかX字の炎を飛ばし、飛行しているときは炎の息を吐くか炎の弾を放つ
- ひるみにくい(リアクション耐久値：4)

マジックラビット

関連ページ 使う技▶P.305

出現ワールド	
通常	存在しなかった世界
ポータル	カントリー・オブ・ザ・マスケティア



基本HP	29.6
基本攻撃力	9.4
基本魔法力	12.4
基本防御力	4.9
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	レジストチョコ3	
	2%	モーニングベル	
	12%	加速する空想	
	6%	共鳴する夢想	

属性耐性

ファイア	10%
ブリザド	10%
サンダー	10%
ウォータ	10%
ダーク	55%
ホーリー	−40%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	×	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 左右の耳から、『ファイガ』『ブリザガ』『スリプガ』といった魔法を3回までつづけて放つ
- 物理属性の技を、耳でガードすることがある。そのときにほかの属性の攻撃を受けてひるんだりしても、しばらくのあいだは物理属性の技をガードする

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ビート
アナモグラー
スベルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

ボンツビワイルド

関連ページ 使う技▶P.305

出現ワールド　通常 存在しなかった世界



基本HP	60.0
基本攻撃力	13.3
基本魔法力	10.0
基本防御力	6.0
経験値倍率	2.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	ガードクッキー3	
	2%	メガポーション	
	12%	冷徹なる夢想	
	3%	凶暴な夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−50%
ブリザド	50%
サンダー	0%
ウォータ	10%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 頭部を切り離し、単独行動させる。頭部はつねに無敵で、胴体がひるんだりしていても行動する
- 頭部は氷の息を吐き、胴体は体当たりをくり返す
- ひるみにくい(リアクション耐久値：4)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

ドラゴンモドキ

関連ページ 使う技▶P.302

出現ワールド　通常 存在しなかった世界　ポータル カントリー・オブ・ザ・マスケティア



基本HP	28.8
基本攻撃力	9.1
基本魔法力	11.2
基本防御力	4.8
経験値倍率	1.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小2
	40%	マニー	小2
	30%	ドロッププライズ	小2
Bグループ	3%	マジックアイス3	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12%	不思議な夢想	
	6%	躍動する空想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	55%
ブリザド	−10%
サンダー	10%
ウォータ	−40%
ダーク	10%
ホーリー	10%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	○

特徴的な性質

- 中距離を維持するように走りまわったあと攻撃する
- 相手を追うロケット花火を飛ばすときに、花火を1発だけ飛ばす場合と3発つづけて飛ばす場合がある

キバタイガー

関連ページ 使う技▶P.298

出現ワールド　通常 存在しなかった世界　ポータル カントリー・オブ・ザ・マスケティア



基本HP	58.7
基本攻撃力	12.5
基本魔法力	11.4
基本防御力	5.6
経験値倍率	2.0

落とすプライズ

グループ	確率	プライズ	
Aグループ	30%	HPプライズ	小3
	40%	マニー	中1
	30%	ドロッププライズ	小3
Bグループ	3%	コンペイトウ3	
	1%	トレジャーゴーグル	
	12%	共鳴する空想	
	6%	猛る夢想	

属性耐性

属性	耐性
ファイア	−15%
ブリザド	−15%
サンダー	−15%
ウォータ	−15%
ダーク	45%
ホーリー	−65%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	×	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	○	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 自分と同じ姿のオーラを放った直後に突進する
- 力をためて強化した攻撃を行なうことがある
- 無敵になって跳びかかり、直後にワープすることがある
- ひるみにくい(リアクション耐久値：4)
- フリーフローアクション『ポールスピン』の対象になる

アースラの幻影

出現ワールド	通常	デスティニーアイランド





触手

	通常
基本HP	218.5
基本攻撃力	15.0
基本魔法力	15.0
基本防御力	6.6
経験値倍率	0
リアクション耐久値	20(10秒)
リアリティ耐久値倍率	──

属性耐性	
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常					
ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質
- 自分がイカダの近くにいるとき(および遠くからイカダに近寄るとき)は『つかみ』『サンダー』『ファイアブレス』を、イカダから離れているときは『サンダー』『泡ブレス』を使う

アースラの幻影とのバトルは、最初にチュートリアルを行なうかを選び、行なう場合は触手と戦う。この戦いは、画面に出る指示どおりに行動すればOKだ。チュートリアルのあとに襲ってくるアースラの幻影は、遠ざかったり近寄ったりしながら、距離に応じた技をくり出す。相手をロックオンしたまま、近距離では『たたかう』などで、遠距離では『ファイア』と『ブリザド』で攻撃しよう。アースラの幻影の攻撃は移動してかわすのが安全だが、慣れてきたらガードするのもいい。なお、このバトルで味方として一緒に戦うリクは、力尽きないうえに『ケアル』で回復もしてくれるので、HPの回復はリクにまかせるのも手だ。



⬅アースラの幻影が攻撃したあとのスキに『たたかう』などで攻めるのが基本。



➡『ファイアブレス』は、イカダの前側の角に逃げこめば当たらない。

触手のデータ

	通常
基本HP	12.9
基本攻撃力	11.0
基本魔法力	11.0
基本防御力	6.6
経験値倍率	0
リアクション耐久値	1(10秒)
リアリティ耐久値倍率	──

属性耐性	
ファイア	−50%
ブリザド	−50%
サンダー	−50%
ウォータ	−50%
ダーク	−50%
ホーリー	−50%

有効なステータス異常					
ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼アースラの幻影				
つかみ	物理	1.5	──	△
	右手でつかみかかり、つかんだら持ち上げる(持ち上げているときは何もせず、自分がダメージを受けると手放す)			
サンダー	サンダー	1.0×3回	──	△
	「お仕置きの時間だよ！」と言って、3ヵ所(うち1ヵ所はソラの背中)に雷を落とす			
ファイアブレス	ファイア	2.0	──	△
	息を吸ったあと、口から吐く炎でなぎ払う。ただし、直後に息を切らして少し行動が止まる			
泡ブレス	ウォータ	0.5×8回	──	△
	「消し飛んでおしまい！」と言って、口から8つの水泡を飛ばす			
▼触手				
水泡投げ	ウォータ	1.0	──	△
	先端に集めた水を水泡に変えて投げつける			

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
- アースラの幻影
- ハコザル
- バレットガゴイル
- リンズラー
- エレカマキリ
- キンキンロブスタ
- メラメラロブスタ
- ビーグル・ボーイズ
- ピート
- アナモグラー
- スペルカン
- チェルナボーグ
- ゼムナス
- アンチブラックコート
- アンセム
- 青年ゼアノート
- ナイトメア・アーマーヴェントゥス
- ジュリアス
上級者向けエネミー講座

ハコザル(Side：ソラ)

別名：ハコザル・パワー

出現ワールド	
1回目	トラヴァースタウン
2回目	トラヴァースタウン(再訪)
シークレット	トラヴァースタウン(再訪)



	1回目	2回目	シークレット
基本HP	431.2	253.4	643.9
基本攻撃力	15.0	13.0	29.1
基本魔法力	14.0	12.0	27.5
基本防御力	6.6	6.0	10.3
経験値倍率	0	0	0
リアクション耐久値	14(10秒)	20(10秒)	40(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.44(8秒)	0.44(8秒)	0.89(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	×

1回目、シークレット

特徴的な性質
- 「力強い腕」と「伸びる腕」を定期的に切りかえる(バトル開始直後は「力強い腕」)。「力強い腕」のときはおもに近寄って攻撃し、「伸びる腕」のときはおもに跳んで離れたあと攻撃する
- 「力強い腕」のときに、ソラが植物園のガラス屋根にいる場合は、屋根周辺を壁で囲って『壁キック』で屋根を壊し、戦う場所を植物園に移すことがある。屋根を壊したあとは、「伸びる腕」に切りかえなくなる

ハコザル・パワーは、腕の種類を変えることで行動を切りかえる。敵が「力強い腕」のときはガード後の反撃を狙い(『壁キック』は敵が壁から突っこんでくるときに『ドッジロール』などでかわすのが無難)、「伸びる腕」のときは敵の足元に近づいて攻撃しよう。そのほかの戦法としては、フリーフローアタック『キックダイブ』での攻撃をくり返すというものもある。なお、ハコザルが屋根を壊して、戦う場所を植物園内に移すこともあるが、有効な戦法は変わらない。



⬆基本は接近戦。敵が「伸びる腕」のときは一方的に攻撃を当てられることが多い。



➡植物園のなかではフリーフローアタックで攻めるのが比較的ラク。

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼力強い腕				
振り払い	物理	1.0×2回	—	△
	右手→左手の順に腕を横に払ってなぐる			
トリックキック	物理	1.2×2回	—	△
	逆立ちの姿勢になって左右の足を振り下ろす			
ガードボム	物理	0	—	△
	身体を箱にしまってあらゆる方向からの物理属性の攻撃をガードできる姿勢をとったあと、爆発を起こす			
壁キック	物理	1ヒットごとに1.35	—	△
	吠えて胸をたたいたあと、壁を蹴って体当たりを仕掛ける。攻撃が瞬時に数回当たる			
▼伸びる腕				
ロングパンチ	物理	1.0×2回	—	△
	長く伸びるワンツーパンチをくり出す			
ハンマーパンチ ハンマー	物理	0.2	—	△
ハンマーパンチ なぐり	物理	0.2×12回	—	×
	身体をハンマーの形に変えてたたく。ソラにヒットすると箱のなかに閉じこめ、頭だけが出た状態のソラをなぐる(なぐる攻撃はソラのHPを残り1までしか減らせない)			
パンチロケット	物理	1ヒットごとに0.8	—	△
	両腕を消して、各所にある窓や扉から出現させたグローブをソラめがけて飛ばす			

2回目

特徴的な性質
- 『パンチロケット』を使わない

スペルカンが呼び出すボス敵3体と順番に戦う場面で、呼び出される敵の1体目として出現する。戦う場所がせまくて動きまわりにくいので、壁を背にしてガードを行ない、『リベンジラッシュ』による反撃でダメージを与えていこう。1回目のバトルと同じく、フリーフローアタック『キックダイブ』による攻撃もオススメだ。

ハコザル(Side：リク)

別名：ハコザル・メイジ

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン
シークレット	トラヴァースタウン(再訪)





マジックハンド

	通常	シークレット
基本HP	292.6	525.2
基本攻撃力	14.0	27.5
基本魔法力	15.0	29.1
基本防御力	6.6	10.3
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	10(10秒)	20(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(8秒)	0.66(10秒)

属性耐性	
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常					
ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 離れるように飛びまわりながら攻撃する
- 定期的に、マジックハンドを4つ出現させて消え去る。マジックハンドは、ヤシの木などの特定の植物があればそれを攻撃に使い、なければ平手ではたく。マジックハンドがすべて倒されると、ハコザル・メイジは再出現し、耐性に関係なくスタン状態になる

ハコザル・メイジはおもに、遠くから炎の弾を放ってくる。近づいて『たたかう』を仕掛けるよりは、『キックダイブ』や『スライドダイブ』といった、一気に接近しつつ攻撃できるフリーフローアタックで攻めるのがオススメだ。『ファイア』などの、攻撃が遠くまで届くバトルコマンドも役立つ。

ハコザル・メイジがマジックハンドを残して消え去ったときは、すべてのマジックハンドを倒せばいい。いったん遠く離れ、真っ先にこちらを追ってきたマジックハンドから順に倒していくのが比較的安全。『ゼログラビデ』などを使い、周囲のマジックハンドをストップ状態や無重力状態にして行動を妨害しながら戦うのも有効だ。



⬅敵が放つ炎の弾をかわすかガードして、フリーフローアタックで反撃する。



➡マジックハンドは、『ゼログラビデ』などで行動を封じることが可能。

マジックハンドのデータ

	通常	シークレット
基本HP	39.2	115.8
基本攻撃力	11.0	24.2
基本魔法力	6.0	14.3
基本防御力	6.6	10.3
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	1(10秒)	2(10秒)
リアリティ耐久値倍率	—	—

属性耐性	
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常					
ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼ハコザル・メイジ				
ファイア	ファイア	1.0×2回	—	△
	相手を追って飛ぶ炎の弾をふたつ放つ			
打ち上げパンチ	物理	1ヒットごとに1.5	—	△
	地面からパンチを何度も突き上げる			
▼マジックハンド				
叩く	物理	1.0	—	△
	平手ではたく			
ヤシの木スタンプ	物理	1ヒットごとに1.0	—	△
	ヤシの木を引き抜いて根っこでくり返したたく			
投げつけ	物理	1.5	—	△
	観葉植物を引き抜いて投げつける			

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ビート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

バレットガゴイル (Side：ソラ)

出現ワールド	
1回目	ラ・シテ・デ・クローシュ
2回目	トラヴァースタウン(再訪)
シークレット	ラ・シテ・デ・クローシュ



	1回目	2回目	シークレット
基本HP	416.8	253.4	991.2
基本攻撃力	15.5	13.5	46.2
基本魔法力	12.5	10.5	38.7
基本防御力	7.2	6.6	15.0
経験値倍率	0	0	0
リアクション耐久値	10(10秒)	10(10秒)	20(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(8秒)	0.33(8秒)	0.66(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	(※1)	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

※1……×(2回目 ○)

使う技

名前		属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ハンマーレイジ	攻撃	物理	1ヒットごとに1.0(※2)	──	△
	衝撃波	物理	1ヒットごとに0.75	──	△
		ハンマーを振り下ろしたり、シッポを振りまわしたりして暴れる。ハンマーを振り下ろしたときに地面に衝撃波を走らせることや、ハンマーを横に振りまわすこともある			
チェーンストライク		物理	1.0	──	△
		跳びのきつつ左右のハンマーを正面に伸ばす			
チェーンホイール		物理	1ヒットごとに1.0	──	△
		身体をコマのように回転させながら進む			
バズーカファイガ		ファイア	1ヒットごとに0.25	──	△
		打ち上げた火球から炎の弾を降りそそがせる			
バーサクリベンジ		ファイア	1.5	──	△
		周囲にオーラを噴出させながら飛び起きる			

※2……振り下ろしたハンマーの周囲に起こる爆発は「0」

1回目、シークレット

特徴的な性質
- 積極的に近づいて攻撃を行なう
- HPが残り50%まで減ったあとは(ゲームモード「クリティカル」では最初から)、『ハンマーレイジ』でハンマーから衝撃波をくり返し放つことがある
- 『ハンマーレイジ』でハンマーを横に振りまわしたり、『チェーンホイール』を使ったりすると、攻撃後に転倒。約2〜4秒間倒れこんだあと、『バーサクリベンジ』を使いながら起き上がる

積極的に攻めてくるうえ、くり出す技の多くがこちらの背中に当たりやすい(正面から攻撃されてもガードできないことが多い)という、非常にやっかいな敵。何度もダメージを受けることを想定し、HPの回復手段は多めに用意しておこう。

基本戦法は、横へと移動や回避行動を行なうことで攻撃をかわしつつ距離を離し、壁ぎわからフリーフローアタック『キックダイブ』や『ショックダイブ』で攻撃するというもの。離れるときに『バルーン』を使い、近づいてくる敵を風船に突っこませてダメージを与えるとなおいい。ちなみに、敵が転倒したときは安全に攻撃できるが、すぐに『バーサクリベンジ』を使われる点には注意。



⬅シッポ、地面を走る衝撃波、上空から降る炎の弾は、とくに背中に当たりがちだ。



➡敵の頭上からフリーフローアタックで攻撃すると、ダメージを受けにくい。

2回目

特徴的な性質
- スリプル状態を無効にできない

スペルカンが呼び出すボス敵3体と順番に戦う場面で、2体目にこの敵が姿を現す。攻撃をかわすスペースがほとんどないものの、ここでのバレットガゴイルにはスリプル効果が有効で、『スリプル』などで眠らせつつ戦えばラクに倒せる。



⬆『スリプル』がひとつあれば、それをくり返し使うことで敵をほぼ完封できる。

バレットガゴイル (Side：リク)

出現ワールド	
通常	ラ・シテ・デ・クローシュ
シークレット	ラ・シテ・デ・クローシュ



	通常	シークレット
基本HP	322.5	900.0
基本攻撃力	14.5	43.7
基本魔法力	12.5	38.7
基本防御力	7.2	15.0
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	16(10秒)	32(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(10秒)	0.66(10秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 近距離では『トリプルコンボ』を、遠距離ではそれ以外の攻撃をおもに使う
- リクがバトル開始時の位置の周辺にいるときは、大聖堂の屋上と、熱風が吹き上げる空中とのあいだを、定期的に往復する
- リクが熱風に乗って飛んでいるときは、定期的に『ブレイジングキャッチ』を使う

Side：リクでのバレットガゴイルは、空中を飛びまわりながら攻撃を仕掛けてくる。このバトルでは、テラスの外に出ると熱風に乗って空中を飛行可能。大聖堂の屋上にいるよりも自由に動きまわれるので、空中で戦うのがオススメだ。その場合は、横へと移動することで敵の攻撃をかわし、直後のスキを突いて反撃するといい。飛行するスピリットをパーティーに入れておけば、そのスピリットも空中での攻撃に加われる。

なお、屋上の左右奥のスミにはバレットガゴイルが入ってこられない。そこへ逃げこめば、こちらに届く敵の攻撃は弾を飛ばすものだけになり、落ち着いてHPの回復などを行なえる。倒すには時間がかかるが、その位置から『ストライクレイド』や『ファイア』で攻撃するのもひとつの手。

使う技

名前		属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
トリプルコンボ	ハンマー	物理	1.0	―	△
	シッポ	物理	1.5	―	△
		左右のハンマーを振り下ろしたあと、シッポを振りまわす。どちらかの攻撃を省略することもある			
ブレイジングダイブ		物理	1.25(※3)	―	△
		赤い炎を発して突進しながら攻撃する			
ブレイジングキャッチ	突進	物理	1.25	―	△
	たたきつけ	物理	1.5	―	×
		暗い炎を発して突進しながら攻撃し、命中するとほぼ確実に、相手をシッポで捕らえて大聖堂の屋上にたたきつける			
ガトリングファイア		ファイア	1ヒットごとに0.3	―	△
		正面にハンマーを構えて身体を左右に振りながら、小さな炎の弾を大量に撃ち出す			
ウィングアタック		物理	1ヒットごとに0.2	―	△
		羽ばたかせた翼からひし形の弾を多数放つ			
ファイアブレス		ファイア	1.5	―	△
		らせん軌道を描いて飛ぶ炎の弾を吐く			

※3……『ブレイジングキャッチ』と同じ暗い炎を発して突進する場合もある。その場合は「1.5」



⬅空中を飛び、攻撃をかわした直後に『スライドダッシュ』などで反撃する。



➡『ダークバリア』があれば、空中で攻撃をガードして反撃することも可能。



⬆バレットガゴイルは、屋上の左右の行き止まり周辺に進入することができない。

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

リンズラー

出現ワールド	
通常	ザ・グリッド
シークレット	ザ・グリッド



	通常	シークレット
基本HP	333.7	707.3
基本攻撃力	14.0	35.3
基本魔法力	14.0	33.3
基本防御力	6.9	12.3
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	6(10秒)	12(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(8秒)	0.66(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 側転を多用しながら移動し、地上にいるときはおもに遠距離からディスクを投げ、天井にいるときはおもに近距離でディスクを振って攻撃する
- 重力が反転したり反転が解除されたりするときに遠く離れるほか、反転が解除された直後には『フォーリングクラッシュ』を使う
- リアリティシフト『コードブレイク』で「DISC JAMMER」の入力に成功されると、約16秒間、ディスクが消滅して攻撃が行なえずに逃げまわる

バトル中はときおり重力が反転し、反転中は天井が地面になって操作面での上下も反転してしまう。天井にいるあいだは、操作で混乱しないためにも無理に動きまわらないほうがいい。

リンズラーは、近距離では伏せたり跳ねたりと派手に動きまわりつつディスクを振り、遠距離ではディスクを投げてくる。間合いを詰めて相手の攻撃をガードし、『リベンジラッシュ』で反撃するという戦法で挑もう。重力の反転が解除された直後に使ってくる『フォーリングクラッシュ』は、後退すれば当たらない。なお、リアリティシフト『コードブレイク』をリンズラーに発動して「DISC JAMMER」を入力すれば、しばらく安全に攻撃が可能。しかし、発動させるには、適度にこちらからも攻めてダメージを与える必要がある。

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
フロンタルトラスト	物理	1.0	―	△
	左手のディスクで突く			
ロールハイスラッシュ	物理	1.5	―	△
	地面に片手をついて1回転してから跳ね、右手のディスクを振り下ろす			
タンブラーアタック	物理	0.5+1.0	―	△
	ディスクを横に振って直後に地面に伏せ、つづけて起き上がりながらディスクで攻撃する			
ディスクスロー	物理	1.0	―	(※1)
	ディスクをまっすぐ投げる			
オーバースロー	物理	1.0	―	(※1)
	ディスクを斜め上に投げる。ディスクは壁や天井で跳ね返り、相手の背後から当たるように飛んでいく			
ダブルスロー	物理	1.0×2回	―	(※1)
	2枚のディスクを左前方→右前方とタイミングをズラして投げる。ディスクは壁で跳ね返りつつ飛んでいく			
フォーリングクラッシュ	なし	2.5	―	×
	相手めがけて落下し、着地時に衝撃波を起こす			

※1……「○」だが、近距離で弾き返されないかぎり、リンズラーは返ってきたディスクをキャッチしてダメージを受けない



⬅天井ではジャンプで下に跳び、スライドパッドを上に動かすと画面手前に進む。



➡遠くからのディスク投げを横へ避けつつ近づき、ガード後の反撃を狙おう。



⬆『ドッジロール』で背後にまわりこむことによって攻撃をかわし、反撃する手もある。

エレカマキリ

出現ワールド	
通常	ザ・グリッド
シークレット	ザ・グリッド



	通常	シークレット
基本HP	366.8	778.8
基本攻撃力	16.0	37.3
基本魔法力	14.5	34.3
基本防御力	7.5	12.7
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	30(10秒)	60(10秒)
リアリティ耐久値倍率	──	──

属性耐性

属性	耐性
ファイア	20%
ブリザド	−30%
サンダー	60%
ウォータ	20%
ダーク	20%
ホーリー	20%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 円形の脚部を縦向きにしているか横向きにしているかで、使う技を変える
- HPが残り1までしか減らない。HPが残り66%と残り33%にはじめてなったときと、残り1になるたびに、行動を停止して約12秒間無敵になったあと、HPが最大値の33%回復する。ただし、停止しているときにリアリティシフト『コードブレイク』で「ENERGY JAMMER」の入力に成功されると回復しない(HPが残り1のときは力尽きる)

バトルの前に、敵が使う技や敵の耐性を考慮した準備を行なっておこう。具体的には、右下に記したようなスピリットをパーティーに入れたり、ブリザド属性のバトルコマンドや『ウェークガード』をセットしたりするといい。また、戦う場所の外周ではフリーフローアクション『レールスライド』を実行できるが、ガードやHP回復をしたいときにも、外周にいるとフリーフローアクションが優先されてしまうので、『レールスライド』はアクションコマンドからはずしておくのも手だ。

エレカマキリは、円形の脚部が縦向きか横向きかで、行動を切りかえる。脚部が縦向きのときは、密接してジャンプしながら頭部を攻撃し、横向きのときは、離れてガードを優先しつつスキがあれば敵に届く技を仕掛けるといい。ある程度ダメージを与えるごとに、敵は無敵になったあとHPを回復するが、リアリティシフトで回復を妨害でき、敵のHPが残り1のときはトドメを刺せる。

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼脚部縦向き時				
ディスクスライサー	サンダー	0.6×2回	──	△
	左右のカマから、カーブして飛ぶディスクを放つ			
ディスクスプラッシュ	サンダー	0.4×4回	──	△
	足の裏側から、カーブして飛ぶディスクを4つ放つ			
ホイールアタック	サンダー	2.0	──	△
	外周に移動したときにのみ使用。外周を高速で1周しつつ、発生させたリボンで攻撃する			
▼脚部横向き時				
回転移動	物理	1.0	──	△
	すばやく前進し、高速回転させた脚部をぶつける			
ディスクショット	サンダー	1ヒットごとに0.4	──	△
	地を這うように飛ぶディスクを前方へ多数放つ			
スリープボム 光弾	物理	1ヒットごとに0.3	──	△
スリープボム 爆発	物理	0	スリプル(100%/0.6秒)	△
	高く跳ねながら、相手の周辺めがけて光弾を連射。地面に光弾が当たると、触れた相手を爆発に巻きこむ青い光が約3秒間残る			

エレカマキリ戦でオススメのスピリットの例

- 『サンダーガード』や『スリプルガード』を取得している(イイフラワー、ツノカブトなど)
- ブリザド属性の技や『スロウ』を使える(ガンミフクロウ、ワンダニャンなど)
- サンダー耐性が高い(オバケピエロ、ヤギサイバーなど)



⬆敵の脚部が縦向きのときに、近づいて頭部を攻撃しよう。ただし、『ホイールアタック』には気をつけること。



⬅脚部が横向きのときは、『スリープボム』が怖いので離れてガードを優先。

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
パレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

キンキンロブスタ

出現ワールド	
通常	プランクスターズ・パラダイス
シークレット	プランクスターズ・パラダイス



	通常	シークレット
基本HP	428.7	800.2
基本攻撃力	17.0	36.6
基本魔法力	13.5	30.2
基本防御力	6.6	12.1
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	20(10秒)	40(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(8秒)	0.66(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	20%
ブリザド	20%
サンダー	−30%
ウォータ	60%
ダーク	20%
ホーリー	20%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	○	ザンテツケン	×

通常、シークレット

特徴的な性質
- 段差を越えるときや距離を離すときに飛行する
- ときおり、甲羅のスキ間を光らせてしばらく飛行しつづける「オーバーブースト」を行なう。このときは、使う技を変えるほか、つねに距離を離すように飛ぶ
- 物語中でのバトルにかぎり、HPが残り20%まで減ると、すべての足場を下げて逃走する

遠距離からの攻撃を得意とする難敵。『サンダーダッシュ』などの長距離を突進するコマンドをセットし、遠距離攻撃が得意なスピリットをパーティーに入れよう。基本戦法は、キンキンロブスタが地上にいるときに近づいて攻撃するというもの。頻繁に敵が跳ねて『叩きつけ』をくり出してくるが、跳んでかわすかガードすれば大丈夫だ。敵が飛行しているときは様子をうかがい、攻撃してくるのが見えたら、長距離を突進する技やフリーフローアタック『キックダイブ』で攻撃するといい。ふいに近寄ってきた場合は『ヘビーパウンド』で攻撃されるが、その場を離れれば当たらない。

物語中にかぎり、キンキンロブスタはHPが残り少なくなると逃げてしまう。ただし、その時点でモンストロの額の氷を壊せるようになり、壊してリアリティシフト『ポッピングバブル』を成功させると、敵を追跡するシーンに移行する。



⬅敵が地上にいるときが攻めるチャンス。口のあたりに乗ると攻撃を当てやすい。



➡オーバーブースト時は、敵の攻撃に合わせて、突進する技を仕掛けるといい。

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼平常時				
回転ハサミ	物理	1ヒットごとに1.0	――	△
	ハサミをプロペラのように回転させながら進む			
叩きつけ	物理	1.5	――	△
	小さく跳ねて、ハサミを地面にたたきつける			
ポップボム	ブリザド	0.5×8回	――	△
	氷の爆弾を前方または斜め上へ8個発射する。爆弾は相手に当たるか、地面で1回跳ねたあと再度地面に落ちると爆発を起こす			
▼オーバーブースト時				
串刺し	ブリザド	1ヒットごとに1.0	――	△
	左右のハサミを交互に地面に突き立てつつ進む			
ヘビーパウンド	物理	1.5	――	△
	近寄ってから落下し、身体で押しつぶす。落下した場所の足場が、衝撃で少し下がる			
ライズブレード	ブリザド	1.2×2回	――	△
	ハサミから光のリングを放つ。リングは低空を進み、壁などに当たると急上昇する			
ブーストレーザー	なし	1ヒットごとに2.0	――	×
	ハサミから正面にレーザーを照射。さらに、そのレーザーを交差させながら振り上げる			

通常(追跡シーン)

特徴的な性質
- ひたすら逃げながら、定期的に『ライズブレード』を2回連続で使う

モンストロを包む泡に乗って、敵を追いかけることになる。追跡中は少しずつ距離が縮まっていき、『フィニッシュ』のコマンドが明るくなるまで近寄ってAボタンを押すか、自動的に泡が破裂するまで近寄れば勝利。敵が飛ばすリングが泡に3回当たると、ゲームオーバーになってしまう。画面の左端か右端に寄っておき、敵がリングを飛ばすたびに、反対側の端まで移動してかわそう。

メラメラロブスタ (Side：リク)

出現ワールド	
通常	プランクスターズ・パラダイス
シークレット	プランクスターズ・パラダイス



	通常	シークレット
基本HP	321.6	733.5
基本攻撃力	14.5	32.0
基本魔法力	14.0	31.1
基本防御力	6.6	12.1
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	15(10秒)	30(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(8秒)	0.66(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	60%
ブリザド	0%
サンダー	20%
ウォータ	−30%
ダーク	20%
ホーリー	20%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 定期的に、相手の後方へまわりこんだり、すばやく後退したり、しばらく天井に張りついたりする
- ときおり、甲羅のスキ間を光らせたまましばらく積極的に動きまわる「オーバーブースト」を行なう。このときは、使う技を変えるほか、オーバーブーストを終える直前に『ブーストレーザー』を使う
- リアリティシフト『ポッピングバブル』で泡に包まれると、泡が破裂した直後に一時的にひっくり返る

メラメラロブスタはおもに、遠くからファイア属性の爆弾や弾を放ってくる。パーティーには、『ファイアガード』を取得しているかファイア耐性が高いスピリットを入れておこう。攻撃手段は一気に近寄れるものが有効で、なかでも『ダークオーラ』や、デュアルリンク『ゴーストドライブ』中のコンボがとくに役に立つ。

バトル中は、フリーフローアクション『スーパースライド』を活用して近寄り、メラメラロブスタの頭上や側面から攻撃すればOK。敵が天井にいるときは、エリア内にある黄色の突起(反転スイッチ)をたたくと、天地が反転して敵を地面に下ろせるが、下ろさずにフリーフローアタック『キックダイブ』などで攻めてもかまわない。

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼平常時				
ハサミ振り	物理	1.0×2回	──	△
	左のハサミ→右のハサミの順で横に振る			
スリープブレス	物理	0	スリプル(100%／3秒)	△
	頭上に掲げたハサミから催眠ガスを吹きつける			
火弾	ファイア	1ヒットごとに0.5	──	△
	カラフルな爆弾を前方か斜め上へ2個放つ。爆弾は地面に当たると4個に分裂して跳ね上がり、つぎに地面に落ちると爆発を起こす			
ウォールファイア 火柱	ファイア	1ヒットごとに0.8	──	△
ウォールファイア 欠片	ファイア	1ヒットごとに0.25	──	△
	欠片を散らして飛ぶ炎の弾を2つ、正面か斜め前方へ放つ。炎の弾は着弾すると正面(斜め前方へ放った場合は横)へ進む火柱をあげ、欠片は地面に落ちると蛇行しながら進んでいく			
▼オーバーブースト時				
ブースト火弾	ファイア	1ヒットごとに0.75	──	△
	緑色の爆弾を前方へバラまく(横へ移動しながらバラまくこともある)。この爆弾は地面に落ちるとすぐに爆発する			
サークルフレア 円	なし	0.5	バインド(100%／0.5秒)	×
サークルフレア 光	なし	1.5	──	×
	地面に光の円を描き、円内に光を噴出させる			
ブーストレーザー	なし	1ヒットごとに1.0	──	×
	ハサミから正面にレーザーを照射しながら、横へ高速移動してエリア内を3周する			



⬅遠くへ逃げていく敵を、フリーフローアクションを駆使して追いかけよう。



➡敵の正面以外の方向から攻撃を仕掛ければ、ダメージを受ける危険性は低め。



⬆この突起を攻撃するとエリア全体が上下反転する(その後しばらくは反転不可)。

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

メラメラロブスタ (Side：ソラ)

出現ワールド	
通常	トラヴァースタウン(再訪)



	通常
基本HP	266.7
基本攻撃力	12.5
基本魔法力	12.0
基本防御力	6.6
経験値倍率	0
リアクション耐久値	15(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	60%
ブリザド	0%
サンダー	20%
ウォータ	−30%
ダーク	20%
ホーリー	20%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	○	バーン	×	ザンテツケン	×

使う技

(Side：リクでの平常時と同じ技を使う／→P.381)

特徴的な性質
- 地面から離れずに行動する
- オーバーブーストを行なわない

スペルカンが呼び出すボス敵3体と順番に戦う場面で、3体目に登場。行動パターンはSide：リクのときとは少し異なり、あまり激しく動きまわらない。メラメラロブスタの正面に近づき、ハサミを振ってきたらそれをガードして反撃でダメージを与えよう。炎の弾を放ってきた場合はフリーフローアクション『スーパージャンプ』で跳び越し、そのほかの技は敵の背後にまわりこんでかわすといい。周辺にあるタルを、リアリティシフト『スリングショット』で当てるのも効果的だ。

ビーグル・ボーイズ

出現ワールド	
1回目	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
2回目	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シークレット	カントリー・オブ・ザ・マスケティア



	1回目	2回目	シークレット
基本HP	108.0	144.7	247.5
基本攻撃力	12.5	12.5	22.6
基本魔法力	6.0	6.0	11.0
基本防御力	6.0	6.0	9.4
経験値倍率	(※1)	0	0
リアクション耐久値	2(10秒)	2(10秒)	4(10秒)
リアリティ耐久値倍率	1.1(10秒)	1.1(10秒)	—

※2回目はピートとともに現れたときのもの
※1……バトルレベルを問わず「経験値：2000」

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	○	スロウ	○	フリーズ	○
暗闇	○	スリプル	○	タイムボム	○
コンフュ	○	ストップ	○	無重力	○
バインド	○	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	×

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
斬り払い	物理	0.5×2回	—	○
	剣を軽く2回振る			
連続斬り	物理	0.5×2回+1.0	—	○
	踏みこみながら剣を2回振ったあと跳ねて剣を振り下ろす			

特徴的な性質
- 様子をうかがったあと近寄って攻撃する。何度か攻撃したあとはいったん遠くへ離れる
- ピートとともに現れたときは、HPが残り1までしか減らない。HPが残り1になると、無敵のまま約1分間気絶したのち、HPが最大値の20%回復する。ただし、気絶中にリアリティシフト『ワンダーコミック』の効果で吹き飛ばされると、倒れていなくなる

ビーグル・ボーイズは3人組で、それぞれ体格は異なるものの、強さは3人共通。基本的には、攻撃をガードして反撃するか、敵にスロウ状態や無重力状態を発生させながら戦うといい。Side：ソラでは3人同時に現れるので、まわりを囲まれて背後から攻撃されないように気をつけよう。

ピート

出現ワールド	
通常	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シークレット	カントリー・オブ・ザ・マスケティア



	通常	シークレット
基本HP	294.6	447.4
基本攻撃力	13.0	23.3
基本魔法力	11.5	18.5
基本防御力	6.6	9.6
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	5(10秒)	10(10秒)
リアリティ耐久値倍率	—	—

属性耐性	
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常					
ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	○	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	(※2)	マグネ	×
ポイズン	○	バーン	○	ザンテツケン	×

※2……×(シークレット ○)

特徴的な性質
- ビーグル・ボーイズが戦っているときは、無敵のまま舞台セットの上で待機し、ビーグル・ボーイズがひとり倒されると『大砲投げ』を使いはじめる
- ビーグル・ボーイズが全員倒されるとステージに降りて、無敵ではなくなる。以降は、中距離を維持しながら様子をうかがったあと、近寄って剣を振るか遠くから爆弾を投げるが、ステージ外へ跳んでいって『フライングクロス』を使うこともある
- HPが残り1までしか減らない。HPが残り1になると、無敵のまま約1分間気絶したのち、HPが最大値の20%回復する。ただし、気絶中にリアリティシフト『ワンダーコミック』の効果で吹き飛ばされると敗北する

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
大砲投げ	ファイア	1ヒットごとに0.75	バーン(100%/3秒)	△
	かけ声を上げて、大砲用の爆弾を1〜3個投げる			
斬り払い	物理	0.75×2回	—	○
	剣を軽く2回振る			
連続斬り	物理	0.75×2回+1.0	—	○
	踏みこみながら剣を2回振ったあと跳ねて剣を振り下ろす			
フライングクロス	物理	1ヒットごとに1.0	—	△
	ステージ外に跳んでいき、舞台セットの太陽と月を振り子のように揺らして攻撃する			

ビーグル・ボーイズを引きつれて出現。最初は舞台セットの海賊船の上に立っているが、ビーグル・ボーイズを全員倒せば降りてきて、ダメージを与えることが可能になる。いずれの敵にもスロウ状態が発生するので、デッキコマンドに『スロウ』を1〜2個セットしておくといい。

基本となる戦いかたは、敵の攻撃をガードして反撃するか、スロウ状態などを発生させながら攻めるというもの。敵のHPを残り1まで減らして気絶させれば、リアリティシフト『ワンダーコミック』を発動でき、入力に成功すると吹き飛ばして倒せる。ピートが投げる爆弾は、投げるときの声が聞こえるたびに大きく移動すれば、かわすのは難しくない。なお、ピートがステージの外に跳んでいくと、直後に舞台セットで攻撃されるが、舞台の袖に逃げこめば安全だ。



⬆スロウ状態を発生させて『たたかう』などを仕掛けると、効率良く攻撃できる。



⬆最初のうちはピートを攻撃できない。まずはビーグル・ボーイズと戦おう。



⬆舞台セットで攻撃する『フライングクロス』は、舞台の袖までは届かない。

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

アナモグラー

出現ワールド	
通常	カントリー・オブ・ザ・マスケティア
シークレット	カントリー・オブ・ザ・マスケティア





ドリハンド

	通常	シークレット
基本HP	333.5	494.8
基本攻撃力	14.5	24.0
基本魔法力	15.5	25.4
基本防御力	6.6	9.6
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	6(10秒)	12(10秒)
リアリティ耐久値倍率	──	──

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- エリア内のどこかに一時的に姿を現しては隠れるということをくり返す。姿を現している時間は、HPが残り少ないほど短くなりやすい
- HPが残り50%まで減ったあとは(ゲームモード「クリティカル」では最初から)、ドリハンドを6つ出現させて長時間隠れることがある。ドリハンドは近距離で攻撃し、やがて消える
- すべてのドリハンドが消えると、アナモグラーが現れて周囲を見まわす。このときは鼻がフリーフローアクション『ポールスイング』の対象になり、『ポールスイング』を実行されると約10秒間気を失う

アナモグラーは強力な技こそ使わないが、頻繁に隠れてほかの場所に移動するため倒しにくい。ひるんでいる最中の敵は隠れないので、ひるませやすい『ストライクレイド』や『ブリザガ』をデッキコマンドにセットしておきたい。敵が遠くに現れてもワープで一気に近寄ることができる、『ダークオーラ』なども有効だ。

バトル中は、移動したアナモグラーに近寄り、敵が飛ばす弾を『ドッジロール』などでかわして攻撃するか、その弾をガードして反撃しよう。ドリハンドが現れたときは、消えるまで高所で待つのが安全。ドリハンドが消えてアナモグラーが顔を出したら、敵の鼻にフリーフローアクション『ポールスイング』を実行し、気を失わせてから攻撃するといい。鼻のそばで小さく跳んで着地直前に『エアスライド』を行なうと、鼻をつかみやすい。



⬆敵が隠れて移動するたびに、ロックオンしたり下画面で位置を調べたりして捜し、すぐに近寄って攻撃しよう。

ドリハンドのデータ

	通常	シークレット
基本HP	22.3	81.6
基本攻撃力	14.5	24.0
基本魔法力	15.5	25.4
基本防御力	6.6	9.6
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	──	──
リアリティ耐久値倍率	──	──

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	○	無重力	×
バインド	○	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

使う技

名前		属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼アナモグラー					
小道具投げ	ツボ	物理	0.5×4回	──	△
	ニンジン	物理	0.5×4回	──	△
	切り株	物理	0.2×4回	──	△
	切り株爆発	物理	0.8×4回	──	△
		ツボ、ニンジン、切り株のいずれかを4つ出現させて飛ばす。ツボはすぐさま直進し、ニンジンは相手を囲んでから直進し、切り株は浮上後に直進して何かに当たると爆発する			
▼ドリハンド					
引っかき		物理	1.0	──	△
		ツメを横に振る			

スペルカン

出現ワールド	
通常	シンフォニー・オブ・ソーサリー
シークレット	シンフォニー・オブ・ソーサリー



パペットブルーム

	通常	シークレット
基本HP	318.2	452.5
基本攻撃力	10.5	16.1
基本魔法力	14.5	22.1
基本防御力	5.7	8.9
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	4(8秒)	8(8秒)
リアリティ耐久値倍率	0.44(8秒)	0.89(8秒)

属性耐性	
ファイア	20%
ブリザド	20%
サンダー	20%
ウォータ	20%
ダーク	−30%
ホーリー	60%

有効なステータス異常					
ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	○
バインド	×	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 光の道に沿って飛んで逃げているときは、『水晶コメット』か『水晶メテオ』を使う。攻撃を受けると、しばらくのあいだ岩場に移動する
- 岩場では、杖に乗って飛んだり、無敵になってワープしたりしたあと、『コスモソード』『スターライト』『メテオシャワー』のいずれかを使うか、パペットブルームを数体呼び出す。パペットブルームは、断続的に『サンダー』を使いながら歩いていく

スペルカンとのバトルは、光の道の上をフリーフローアクション『レールスライド』ですべって追いかける場面と、岩場で戦う場面を交互にくり返す形で進む。スペルカンに有効な『ゼログラビガ』や『ソニックレイヴ』をセットして戦いを挑もう。光の道では、敵の攻撃をジャンプなどでかわしつつ道の上をすべっていくだけでOK。すべりながら接近すれば、体当たりで攻撃して場所を岩場に移すこともできる。岩場では、敵を『ゼログラビガ』などで無重力状態にしながら戦うのが有効だ。スペルカンが高所に移動したときは、『ソニックレイヴ』やフリーフローアタック『キックダイブ』で近寄りつつ攻撃するといい。



←光の道では、すべりつづけていればYボタン連打と同じ速度で敵に近寄れる。



➡岩場では、スペルカンを無重力状態にして行動を封じながら戦うのがラク。

パペットブルームのデータ

	通常	シークレット
基本HP	13.8	59.6
基本攻撃力	2.5	6.5
基本魔法力	11.4	17.3
基本防御力	5.4	8.6
経験値倍率	0	0
リアクション耐久値	1(10秒)	2(10秒)
リアリティ耐久値倍率	―	0.89(10秒)

属性耐性	
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	−50%
ホーリー	50%

有効なステータス異常					
ミニマム	×	スロウ	○	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	○	ストップ	×	無重力	○
バインド	×	スタン	×	マグネ	○
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼スペルカン				
水晶コメット	物理	0.3×5回	―	×
	水晶の弾を5つ飛ばす			
水晶メテオ	物理	1.4	―	×
	光の道の上に岩のような水晶をすべらせる			
コスモソード	ホーリー	1.25	―	○
	巨大な剣状の光をまとった杖を振りまわす			
スターライト	ホーリー	0.25×6回	―	△
	杖から星形の弾を6つ出現させて飛ばす			
メテオシャワー	物理	1ヒットごとに1.0	バーン(100%/3秒)	△
	呪文を詠唱しているあいだ、相手の周辺に隕石を3つ落とすことをくり返す			
▼パペットブルーム				
サンダー	サンダー	1.0	―	△
	相手のいる位置に雷を落とす			

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ビート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

チェルナボーグ

出現ワールド	通常	シンフォニー・オブ・ソーサリー



最大HP	600

使う技

名前	ダメージ量	ガード
マグマ間欠泉	10	△
	左腕を振り上げ、多数の火柱を上げる	
火焔弾(正面)	10	△
	両腕をくり返し振って、直進する火球とらせんを描いて飛ぶ火球を連続で放つ	
火焔弾(斜め)	10	△
	両腕を振り上げ、上空から多数の火球を降らす。いくつかの火球は、わずかに相手を追う	
炎の壁	10	△
	両腕を広げ、相手の目の前にV字型または十字型に並んだ炎を出現させる。V字型の場合は中心にHPプライズが1個出現し、十字型の場合は左上と右下にHPプライズが1個ずつ出現する	
取りつき 悪霊(黒)	約0.4秒ごとに1(※1)	×
悪霊(青)	約0.2秒ごとに1(※1)	×
	両腕を振り上げ、多数の悪霊(黒または青)を呼び出す。悪霊は直進したあと相手を追うように飛んでいき、接触したら取りついて、相手のHPを減らしつつ移動速度も下げる。『リフレクトドッジ』を使われると、高い確率で、取りついている悪霊が1体振り払われる	

※ダメージ量は、ゲームモードが「プラウド」だと1.5倍、「クリティカル」だと2.0倍になる
※1……このペースで相手のHPを減らしつづける。ただし、何体取りついていても減らすペースは変わらず、さらにこのダメージでは相手のHPが残り1までしか減らない

特徴的な性質
- 右下に記した流れで攻撃を行なう
- 『ダイブアタック』を受けるか相手が目の前まで接近すると、直後に遠くへ吹き飛ばす

チェルナボーグとのバトルは、ダイブモードのような形で行なわれる。下の写真の要領で攻撃をかわしつつ、チェルナボーグに向かって飛んでいき、黄色のターゲットマークが表示されたら『ダイブアタック』を使ってダメージを与えよう。直後にはるか遠くへ吹き飛ばされるので、連続して攻撃することはできないが、ダメージを合計3回与えればバトルに勝利となる。

チェルナボーグが使ってくる攻撃のかわしかた

マグマ間欠泉、炎の壁



←炎がない場所へ移動すればOK。『リフレクトドッジ』で防ぐこともできる。

火焔弾(正面)、取りつき



←少し引きつけてから『リフレクトドッジ』を使い、安全な方向へ移動しよう。

火焔弾(斜め)



←『リフレクトドッジ』をくり返しながら大きく移動しつづけるのが一番安全。

チェルナボーグの攻撃の流れ

※それぞれ、❶～❹を順番に行なうことをくり返す

❶『マグマ間欠泉』
❷『火焔弾(正面)』
❸『炎の壁』
❹『火焔弾(斜め)』

↓ 1回目の『ダイブアタック』を受けた

❶『取りつき』で悪霊(黒)を呼び出す
❷『炎の壁』
❸『火焔弾(正面)』
❹『マグマ間欠泉』

↓ 2回目の『ダイブアタック』を受けた

❶『取りつき』で悪霊(青)を呼び出す
❷『マグマ間欠泉』と『火焔弾(斜め)』を同時に使用
❸『取りつき』で悪霊(青)を呼び出す
❹『火焔弾(正面)』と『炎の壁』を同時に使用し、すぐにもう一度『炎の壁』を使用

ゼムナス

出現ワールド	通常	存在しなかった世界



	通常
基本HP	433.4
基本攻撃力	12.5
基本魔法力	12.3
基本防御力	6.0
経験値倍率	0
リアクション耐久値	12(6秒)
リアリティ耐久値倍率	—

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 最初に『ビル投げ』を使う
- 闇に包まれての接近と離脱をくり返したあと攻撃する。闇に包まれている最中は無敵
- ソラを『スパークウォール』の壁で囲んだときは、直後にソラの背中を狙って『ショット』を使う
- HPが残り50%まで減ったあとは定期的に、足場の外へ移動して『ビル投げ』で多数のビルを投げつけ、さらに足場を傾けて空中でビルを投げつける。このときにリアリティシフト『ナイトメアブレイク』の入力に成功されると、ビルの残骸の奥に降りて息を切らし、30秒前後行動不能になる

闇に包まれての高速移動のあと、おもに武器による攻撃を仕掛けてくる。こちらから攻撃を当てるチャンスは少なく、むやみに攻めるのは得策ではない。『バルーン』や『バルーンガ』で風船を設置しつつ待ち、ゼムナスが近くにくるたびにガードを行なって、攻撃をガードしたら『リベンジラッシュ』で反撃するのがオススメだ。ただし、『ショット』の弾や『スパークウォール』の壁で囲まれたときは、その場にとどまらずに、『エアスライド』などを活用して攻撃をかわしたい。

HPが残り50%以下になったゼムナスが行なう『ビル投げ』の連発は、ガードで耐えしのぎ、足場を傾けてから投げてくる白いビルにリアリティシフト『ナイトメアブレイク』を発動すればOK。入力に成功すると、ゼムナスは離れた位置でうずくまるので、急いで近寄って攻撃しよう。



⬆ガード後の反撃でダメージを与える。スキを見て『バルーン』なども使おう。

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
二刀流攻撃	物理	1ヒットごとに0.8	—	○
	左右の手に武器を構え、さまざまな動作で武器を振ったりまわし蹴りを放ったりする			
飛翔二刀	物理	1ヒットごとに0.8	—	○
	左右の手に武器を構え、低空をすべるように突進したあと武器を振りまわす			
ショット	物理	1ヒットごとに0.4	—	△
	赤い弾を手のひらから連続で撃つか、ソラの周囲に配置していっせいに飛ばす			
スパークウォール	なし	0	—	×
	攻撃や移動をさえぎる壁を目の前、またはソラの四方に出現させる。壁は出現直後のみ、触れた相手を吹き飛ばす			
ビル投げ	なし	1ヒットごとに1.0	—	△
	ビルを浮上させて投げつける。動作中は無敵			

※『ビル投げ』は、基本攻撃力を「15.0」(リアリティシフト『ナイトメアブレイク』の入力失敗時は「12.5」)としてダメージ量が決まる



⬅壁に囲まれたら、壁を飛び越えつつ横へと移動して攻撃をかわすのが安全。



⬆『ビル投げ』のビルは、移動せずにガードで防ぐといい(バトル開始時に投げてくるビルだけは左前方へ走ってかわす)。

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ビート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

アンチブラックコート

出現ワールド	
通常	存在しなかった世界



	通常
基本HP	287.6
基本攻撃力	10.5
基本魔法力	11.4
基本防御力	5.4
経験値倍率	0
リアクション耐久値	1(10秒)
リアリティ耐久値倍率	──

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質
- すべるように移動するかワープで移動したあと、遠くから攻撃することが多いが、近寄って『ワイルドアルカナム』を使うこともある
- 自分が攻撃した直後にワープすることがある
- 自分が攻撃を受けると直後にワープすることが多い

アンチブラックコートとのバトルのあとは、つづけてアンセムと2連続で戦う。この3連戦では、右下の表にあげたデッキコマンドやアビリティが役立つので、極力それらがそろうような準備を行なっておきたい。スピリットは、ダーク耐性が低すぎなければ好みで選んでかまわない。

アンチブラックコートはワープで遠くへ逃げることが多く、接近戦を挑める機会が少ない。敵の技をガードまたは回避しつつ中距離まで近寄り、おもに敵の移動中を狙って攻撃しよう。また、遠すぎない間合いで『ダブルフライト』で高く跳び『ファイガバースト』を使えば、『ポイズンアロー』以外を受けない高さから攻撃できる。



⬅敵が近～中距離をすべるように移動しているときが最大の攻撃チャンスだ。



⬆ふだんはむやみに手を出さずにおけば、突然の攻撃にガードなどで対応しやすい。

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ワイルドアルカナム	物理	0.5×6回	──	○
	踏みこみながら連続攻撃をくり出す			
ポイズンアロー	ダーク	1ヒットごとに0.25	ポイズン(100%/10秒)	△
	闇の弾を大量にまき散らす。弾は相手を追うように高速で飛んでいく			
シザーバイト(横)	物理	1.5	──	△
	闇の力をためたあと、X字型の闇のツメを放つ。闇のツメは相手を追って低空を進み、接近するとはさみこむように攻撃する			
シザーバイト(縦)	物理	1ヒットごとに0.4	──	△
	闇の力をためたあと、相手の足元に発生させた闇からツメをつぎつぎと突き出させる			
シャドウスティール 触手	物理	0.05	──	△
シャドウスティール 拘束	物理	(HPを残り1に)	──	×
	相手のほうへ影を伸ばし、影の先端から触手を突き出す。触手が当たると、相手を拘束してHPプライズ(小)を20個まき散らさせる			

3連戦に備えたオススメのデッキコマンドとアビリティ

	オススメのコマンドとアビリティ	解説
バトルコマンド	ダークファイガ、バルーンガ	近～中距離でのメインの攻撃手段。『サンダーダッシュ』や『ファイガ』などでも可
バトルコマンド	ダークオーラ	おもに遠距離からの攻撃手段
バトルコマンド	ファイガバースト	一気に大ダメージを与える手段
アクションコマンド	ダブルフライト	『ファイガバースト』を使う前に、敵の頭上へ高く跳ぶのに利用する
アクションコマンド	ダークバリア	確実性の高いガード手段
アビリティ	ファイアアップなど	セットした技の属性に応じた『○○アップ』で、与えるダメージ量を増やす
アビリティ	ダークガード	とくにアンセム(2回目)が多用するダーク属性の技への対策
アビリティ	ポイズンガード	おもに、アンチブラックコートが使うポイズン効果を持つ攻撃への対策

※マジックコマンド『ケアルガ』やアビリティ『ラストリーヴ』などの、あらゆる場面で有効なものは省略している

アンセム（1回目）

出現ワールド	通常	存在しなかった世界



	通常
基本HP	360.5
基本攻撃力	14.0
基本魔法力	13.0
基本防御力	6.0
経験値倍率	0
リアクション耐久値	8(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.11(8秒)

※影にもHPがあり、アンセムを守るときに表示されるが、あらゆる攻撃を無効にするので減らすことは不可能

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 空中戦のときは、『衝撃斬』か『突進』を使う
- 空中戦でリアリティシフト『ミラージュスプリット』の入力に成功されると、地上戦に移行する
- 地上戦のときは、『衝撃斬』『ダークブロウ』『スレッジハンマー』を使うほか、攻撃を受けた直後に背後の影に自分を守らせることがある。守っているときの影は、あらゆる攻撃をガードし、アンセムへのロックオンを強制的に自分へと切りかえさせる
- 地上戦が約2分間つづくと、アンセムは遠くへ移動して『地走り衝撃波』を使うようになり、合計3回使うと空中戦に移行する

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
衝撃斬	物理	0.2×6回	―	△
	背後の影が円形の弾を6つ放つ。弾は途中まで相手を追うように飛んだあと直進する			
突進	なし	1.2×5回	―	×
	闇のオーラに包まれて体当たりを5連発する			
ダークブロウ	物理	1.0	―	○
	背後の影が右手でなぐる			
スレッジハンマー	物理	1.5	―	○
	背後の影が両手を頭上で組んで振り下ろす			
地走り衝撃波	なし	1ヒットごとに1.0	―	×
	背後の影が闇の光を地面に放ち、そこから相手めがけて衝撃波を走らせる			

アンセム（1回目）とのバトルは、円形の空間内での空中戦からはじまる。アンセムは『衝撃斬』か『突進』を仕掛けてくるが、ロックオンしたまま遠距離で左か右へ移動すればかわすことが可能。攻撃が『衝撃斬』なら、１秒近く移動したあとに逆方向へ移動するとより確実だ。こちらから攻めるチャンスは、『突進』の動作の終わりぎわや、アンセムが何もせずにしゃべっているとき。一気に大ダメージを与えれば、リアリティシフト『ミラージュスプリット』を発動でき、その入力に成功すると足場が出現して地上戦に切りかわる。

地上戦のときは、近距離で背後の影がくり出すパンチをガードして反撃するのが安全だが、戦いが長引きやすい。手早く倒したければ、パンチの射程外まで離れて攻撃しよう。アンセムが影に守られているときは、影にフリーフローアクション『ウォールキック』を実行したり、影の正面に密接して『バルーンガ』を使ったりすれば、アンセムがひるんで守りをくずすことができる。



⬅空中戦の最中はスピリットが出現せず、リクが単独で飛びながら戦う。



⬅『突進』の5回目の体当たりをかわした直後に、さまざまな技で攻撃できる。



⬆地上戦では、射程が長い技を中距離から仕掛けると効率良く攻撃可能。高く跳んでの『ファイガバースト』も有効だ。

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ビート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

アンセム(2回目)



特徴的な性質	
	●基本的には移動せずに攻撃をくり返す ●定期的に、相手をはるか遠くに吹き飛ばしたあと『ダークマター』で暗黒球をふたつ出現させる。暗黒球が出現しているあいだは、使う技を切りかえる ●HPが残り50%(ゲームモードが「クリティカル」だと70%)まで減ったあとは、定期的に『ダークギャラクシー』を使うようになる ●リアリティシフト『ミラージュスプリット』の入力に成功されると、約10秒間、もだえて何もしない

このバトルでのアンセムは、間合いを問わずに多彩な遠距離攻撃を仕掛けてくる。基本的には、近寄ってコンボなどで攻めつつアンセムの攻撃にガード後の反撃を狙うか、『ダブルフライト』を行なって高所から攻撃するか、バトル開始時の間合いから弾を飛ばして攻撃するといい。あまり間隔を開けずに攻撃を当てつづけ、敵のHPを半分近く減らせば、リアリティシフトの発動も可能だ。

アンセムはこちらを遠くへ吹き飛ばすと、直後に暗黒球を出現させて強力な技を使う。しかし、『ダークオーラ』を使えば一気に近寄れるほか、その攻撃でアンセムがひるめば、暗黒球が消えて強力な技を使われずにすむ。『ダークオーラ』が使えない場合は、飛んでくる弾をガードしつつ急いで近寄り、近距離でガードをくり返すといい。近寄る過程でガード不能の『ダークレーザー』を受ける危険性はあるが、影が青く光らせた両手を前方へ構えた約0.5秒後に横へ『ドッジロール』などを行なえば、かわすことができる。

まわりが暗くなって周辺の地面から闇の柱が噴出しはじめたら、『ダークギャラクシー』による一連の攻撃がはじまった証拠。攻撃が終了するまで、右ページの連続写真の要領で対応しよう。



⬆近くで攻めつづけるのが簡単だが、敵の攻撃によってどの程度邪魔されるかは運しだい。



⬆近距離で『ダブルフライト』を行なって高く跳ぶと、敵の攻撃の多くが当たらない。『ファイガバースト』を使うチャンスだ。



⬅遠くへ吹き飛ばされたときは、止まる直前くらいに『ダークオーラ』を使おう。



⬅一瞬で近寄れるうえ、吹き飛ぶ直前に攻撃を当てていれば敵がひるむことも。



⬆暗黒球が出現しているときの技で一番怖い『ダークレーザー』は、『ドッジロール』などでかわせるが、難易度は高め。

出現ワールド	通常	存在しなかった世界

	通常
基本HP	466.7
基本攻撃力	14.5
基本魔法力	14.0
基本防御力	6.3
経験値倍率	0
リアクション耐久値	24(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.44(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	20%
ブリザド	20%
サンダー	20%
ウォータ	20%
ダーク	30%
ホーリー	−20%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

使う技

名前	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼平常時				
ダークラッシュ	物理	1.0×3回	—	○
	影が拳を3回振り下ろす			
ダークショット	ダーク	1ヒットごとに0.25	—	△
	闇の弾を6つまたは8つ放つ。弾は相手の近くまで飛ぶと、相手を追いはじめる			
ダークファイガ(水平)	ダーク	1ヒットごとに1.2	—	△
	青い弾を2つ放つ。弾は相手の近くまで飛ぶと分裂し、少し相手を追ってから直進する			
ダークファイガ(上方)	ダーク	1ヒットごとに1.2	—	△
	掲げた両手から、相手の周辺めがけて青い弾を大量にまき散らす			
ダークウェーブ	ダーク	1.0×6回	—	△
	三日月形の闇の波動を6つ放つ(後退して放つ場合が多い)。波動は低空を直進後、相手の目の前で斜めに上昇する			
ダークギャラクシー 闇の柱	ダーク	1ヒットごとに0.8	—	△
ダークギャラクシー 黒い球体	ダーク	1ヒットごとに1.0	—	△
ダークギャラクシー 爆発	なし	1ヒットごとに1.2	—	×
	周辺の地面から闇の柱を噴出させながら相手を正面中距離に引き寄せたあと、相手をはるか遠くに押しやって黒い球体をつぎつぎと放出。球体は、雷を帯びた直後に相手のほうへと曲がっていって爆発を起こす			
ダークマター	ダーク	0	—	△
	暗黒球を2つ出現させる。暗黒球はアンセムの技を変化させたあと、前方へ飛んでいって消える。飛んでいく暗黒球は触れた相手を引きこんで運び、リクを引きこんだ場合はアンセムが『プラネットバスター』を使う			
▼『ダークマター』の暗黒球出現中				
ダークレーザー	なし	1ヒットごとに0.4	—	×
	『ダークショット』の弾を暗黒球に当てて、レーザーを放つ			
カオスファイガ	ダーク	1ヒットごとに0.2	(※1)	△
	『ダークファイガ(水平)』の弾を暗黒球に当てて、特殊効果を持つ泡を飛び散らせる			
ダークレイン	ウォータ	1ヒットごとに0.1	ポイズン(100%／10秒)	△
	『ダークファイガ(上方)』の弾を暗黒球に当てて、青い弾を相手の周辺に振りまく			
ダークウェブ	ダーク	0	—	△
	『ダークウェーブ』の波動を暗黒球に当てて、リクにだけ当たる闇の糸を放つ。糸がヒットしたら暗黒球に引きこみ、アンセムが『プラネットバスター』を使う			
プラネットバスター	ダーク	0.5×8回	—	×
	リクを暗黒球に引きこんだときに使用。暗黒球を自分の正面に運び、周囲から闇の弾を撃ちこんだあと、暗黒球を爆発させる(この攻撃はリクのHPを残り1までしか減らせない)			

※1……暗闇、コンフュ、ポイズン、スロウのいずれか(各100%／10秒)。どれが発生するかは泡の色で決まる

『ダークギャラクシー』への対応のしかた



⬅『ダークギャラクシー』の最初に噴き上がる闇の柱は、ガードで耐えしのぐ。



⬅吹き飛ばされたら左斜め前方へ進み、左の壁沿いを走って黒い球体の横を通過。



⬆こちらのそばを黒い球体が2つ通過し、3つ目が迫ってきた直後から、ガードをくり返して残りの攻撃を防ごう。

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座

青年ゼアノート





時計

特徴的な性質	
	・「4回ワープして『ワイルドアルカナム』」「背後へワープして『ワイルドアルカナム』か高速でワープして『フラッシュライナー』」「空中か遠距離へワープして『ウィップウェーブ』」「遠距離から『ゼロショット』や『テレポロック』」のいずれかの行動を数回くり返すことが多い。ワープ中は無敵 ・何度か連続でひるまされるとワープする。上記の2番目の行動パターン中にひるまされると、ワープのかわりに『ガードインパクト』を使うことがある ・HPが残り1までしか減らない。HPが残り1になると時計と融合し、時計を巻きもどしてHPを全回復させる。時計のHPが表示されているときは、定期的に青年ゼアノートの分身が攻撃を行なう

このバトルから先はキャンプメニューを開く機会がないので、残りの戦いに備えて、下の表にあげたデッキコマンドやアビリティをできるかぎりそろえておこう。パーティーに入れるスピリットは、『ケアルガ』『コンボアシスト』などで回復や補助を行なえるものにすると理想的。

青年ゼアノートとのバトルは、右ページの図の流れで進む。勝利するには、青年ゼアノートのHPを残り1まで減らすと現れる時計にリアリティシフトを発動後、時計を攻撃してHPをゼロにすればいい。時計が巻きもどり終わるまでにHPをゼロにできなかった場合は全回復されるが、以降は敵の最大HPが低下し、勝利しやすくなる。

青年ゼアノートに対しては、敵が近〜中距離へワープしたあとくり出す攻撃に、ガードや『シャドウスライド』からの反撃を狙おう。近寄られたときに当てる目的で『バルーン』や『バルーンガ』を使ったり、ワープ直後などの一瞬のスキに攻撃を当てたりするのも効果的。遠くから『ゼロショット』で攻撃された場合は、少し間合いを詰めておき、同じ技を再度使われたらすぐに『ファイガバースト』をくり出すと、こちらも弾を数発受けるが大ダメージを与えることが可能だ。

時計のHPが表示されている最中は、青年ゼアノートの分身が襲ってくるので、分身の出現が途切れたときに時計を攻撃するのが安全。ただし、分身の技が『Xブレード』以外ならば、『ダブルフライト』で高く跳び上がって『ファイガバースト』を使うと、一方的にダメージを与えられる。

以降のバトルに備えたオススメのデッキコマンドとアビリティ

オススメのコマンドとアビリティ		解説
バトルコマンド	バルーン、バルーンガ	余裕がある状況で使っておき、近くにきた青年ゼアノートに当てる
	ファイガバースト	特定の状況で大ダメージを与える手段。可能ならふたつセットしておく
アクションコマンド	ダブルフライト	おもに『ファイガバースト』を使う前に、敵の頭上へ高く跳ぶのに利用する
	ダークバリア	確実性の高いガード手段
アビリティ	ファイアアップ	『ファイガバースト』のダメージ量を増やす
	スロウガード	青年ゼアノートが使うスロウ効果を持つ技への対策

※マジックコマンド『ケアルガ』やアビリティ『ラストリーヴ』などの、あらゆる場面で有効なものは省略している



⬆近距離での猛攻がとくに脅威。しかも、こちらが『コンボリーヴ』の効果を得られない程度に間隔を空けて攻撃してくる。



⬅ワープ直後を狙い『たたかう』の突きで攻撃。ひるませたらコンボを当てよう。

出現ワールド	通常	存在しなかった世界

青年ゼアノートとのバトルの流れ

青年ゼアノートが行動する

↓ 青年ゼアノートのHPが残り1になった

青年ゼアノートが時計に融合し、時計に文字盤が現れた瞬間に、リアリティシフトが発動可能になる（時計をロックオン中のみ）

- リアリティシフト『ミラージュスプリット』の入力に成功 → **時計の針が、12時から「約7.5秒ごとに1時間」のペースで巻きもどっていく。さらに、時計のHPが表示された時点から、時計がダメージを受けるようになる**
  - 時計のHPがゼロになった → **リクの勝利でバトル終了**
  - 針が12時間巻きもどった → **時計の最大HPが「青年ゼアノートの本来の最大HPの30%」になり、残りHPが全回復する** → **時計が消え去り、青年ゼアノートの最大HPが「本来の最大HPの30%」になり、残りHPが全回復する** → 青年ゼアノートが行動する へ戻る
- リアリティシフトの発動または入力に失敗 → **時計が消え去り、青年ゼアノートの最大HPが「本来の最大HPの30%」になり、残りHPが全回復する** → 青年ゼアノートが行動する へ戻る



⬆時計に対しても高所からの『ファイガバースト』が役立つ。分身の攻撃は『Xブレード』以外こちらに届かない。

	通常
基本HP	325.2
基本攻撃力	12.6
基本魔法力	12.8
基本防御力	6.0
経験値倍率	0
リアクション耐久値	2(10秒)
リアリティ耐久値倍率	―

※時計のステータスは青年ゼアノートと共通だが、最大HPのみ「青年ゼアノートの値の80%」になる

属性耐性

属性	耐性
ファイア	20%
ブリザド	20%
サンダー	20%
ウォータ	20%
ダーク	20%
ホーリー	20%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

使う技

名前		属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼青年ゼアノート					
ワイルドアルカナム	キーブレード	物理	1ヒットごとに0.5	―	△
	波動	物理	1ヒットごとに0.5	―	△
		キーブレードでなぎ払ったり突いたりして、なぎ払ったときは三日月形の波動も放つ。これらの攻撃のあとか、空中の相手に近寄ったときには、空中でキーブレードをムチ状にして振りながら波動を放つこともある			
フィニッシュ	キーブレード	物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	波動	物理	1ヒットごとに0.5	―	△
		ムチ状にしたキーブレードをジャンプして振り下ろすことを2連続で行ない、振り下ろすたびに地を走る波動を放つ			
ウィップウェーブ	キーブレード	物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	波動	物理	1ヒットごとに0.5	―	△
		キーブレードをムチ状にして3回振り、振るたびに三日月形の波動を放つ			
フラッシュライナー		物理	1ヒットごとに0.5	―	△
		空間の各所に浮かんだ光点を結ぶようにキーブレードを一瞬で伸ばしてから引きもどす			
ガードインパクト	キーブレード	物理	1.0×2回	―	○
	波動	物理	1ヒットごとに0.5	―	△
		物理属性の攻撃をガードする姿勢をとり、何らかの攻撃を受けたら、キーブレードをムチ状にして2回振りつつ三日月形の波動を放つ			
ゼロショット		物理	1ヒットごとに0.25	スロウ(100%／6秒)	△
		闇の弾を大量にまき散らす。弾は相手を追うように高速で飛んでいく			
テレポロック		物理	1ヒットごとに0.75	―	△
		浮上させた多数の水色の岩を、一瞬で相手の周囲に移動させて飛ばす			
▼青年ゼアノートの分身					
2刀流乱舞		物理	1ヒットごとに0.5	―	△
		時計からつぎつぎと分身が現れて走っていき、両手の武器をさまざまな動作で振る			
Xブレード		物理	1ヒットごとに1.5	―	△
		分身が2体ずつ空中に現れ、X字の波動を放つ			
レイジングストーム		ファイア	1ヒットごとに1.5	―	△
		分身が2体ずつ地上に現れ、火柱に姿を変えて直進する			

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
- アースラの幻影
- ハコザル
- バレットガゴイル
- リンズラー
- エレカマキリ
- キンキンロブスタ
- メラメラロブスタ
- ビーグル・ボーイズ
- ピート
- アナモグラー
- スペルカン
- チェルナボーグ
- ゼムナス
- アンチブラックコート
- アンセム
- 青年ゼアノート
- ナイトメア・アーマーヴェントゥス
- ジュリアス
上級者向けエネミー講座

ナイトメア・アーマー ヴェントゥス

出現ワールド	通常	存在しなかった世界



	通常
基本HP	208.4
基本攻撃力	12.5
基本魔法力	12.5
基本防御力	6.0
経験値倍率	0
リアクション耐久値	2(10秒)
リアリティ耐久値倍率	――

属性耐性

属性	耐性
ファイア	0%
ブリザド	0%
サンダー	0%
ウォータ	0%
ダーク	0%
ホーリー	0%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- バトル開始直後と、HPが残り50%まで減った直後などに、『ナイトスネイク』を使う。動作中は、周囲が白くなってスピリットがいなくなる
- 地中にもぐっての移動やまわりこむような移動を行なったあと攻撃する。もぐっているときは無敵
- 定期的に、『クローラーアタック』を使ったあとしばらく積極的に攻めつづける。この最中は、周囲が白くなってスピリットがいなくなる
- 攻撃されたときに『ダークスラッシュ』を、吹き飛ばされたときに『ダークレイド』を使うことがある
- HPが残り1までしか減らない。HPが残り1になると200まで回復後、リクのXとYボタンによる行動を封印して『ダークチャージ』を使用。この最中にHPが残り1になると、耐性に関係なくスタン状態になる

使う技

名前		属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ダークレイヴ	下記以外	物理	1ヒットごとに0.5	――	△
	回転振り	ダーク	1ヒットごとに0.5	――	△
	突進振り	物理	0×2回+0.5×2回	――	△
	闇の竜巻	ダーク	1ヒットごとに0.5	――	△
		さまざまな動作で攻撃を行なう。動作は「上昇横振り」「回転振り」「突進振り」「突進4連突き」「闇の竜巻」の5種類で、3～4種類を連続で使うこともある			
クローラーアタック		なし	1ヒットごとに1.0	――	×
		地中にもぐって相手の真下へ移動し、真上に飛び出しながら、振りまわすキーブレードと闇の渦で攻撃する			
クローラーショット		なし	1ヒットごとに1.0	――	×
		ジャンプして力をため、闇の液体を前方3方向へ振りまく。液体はアーチを描きながら、ゆるやかに相手を追って進む			
ナイトスネイク		なし	1ヒットごとに0.5	――	×
		地中にもぐって、3つの闇の球体を約7秒間出現させる。球体は相手を追うように飛んでいく			
ダークスラッシュ		ダーク	1.0	――	△
		相手の背後へまわりこんでキーブレードを振る			
ダークレイド		ダーク	1ヒットごとに1.0	――	△
		空中で体勢を立て直してキーブレードを投げる。投げたキーブレードは一定距離で引き返して手元にもどる			
ダークチャージ		ダーク	1ヒットごとに2.0	――	×
		リクを多重ロックオンして、身構えたあとに突進を20回前後くり返す			

この敵は地中にもぐって移動し、おもに近距離で攻撃してくる。姿が見えにくいうえ、頻繁にロックオンがはずれるので、下画面で位置を確認しつつ戦おう。オススメの戦法は、『バルーン』などで風船を設置し、敵が近くにきたらガード後の反撃を狙うというものだが、敵がジャンプした場合はガード不能の攻撃がくるので、移動でかわしたい。周囲が白くなったときは、敵が地中にいるなら『ナイトスネイク』、地上にいるなら『ダークレイヴ』などを仕掛けてくる。前者の場合は『ウォールキック』で跳びまわってかわし、後者の場合はガード後の反撃を狙うか『ダブルフライト』で高く跳んで『ファイガバースト』を使うといい。

HPが残り1になった敵は、回復後に『ダークチャージ』を使う。その最中は、こちらはAボタンで『ナイトメアチャージ』を使うことのみ可能。Aボタンを1回押したあと、敵が突進する音がするたびにAボタンで攻撃しよう。これで敵のHPを残り1にすれば、Aボタンでトドメを刺せる。



⬅落ち着いてガード後の反撃を狙おう。敵が静止しているときも攻撃のチャンス。



⬆『ナイトメアチャージ』は、敵の突進音に合わせて使うと、こちらの攻撃のみヒットする。

ジュリアス

出現ワールド	通常 トラヴァースタウン(再訪) ※エンディング後に出現



	通常
基本HP	433.4
基本攻撃力	14.5
基本魔法力	12.0
基本防御力	6.4
経験値倍率	0
リアクション耐久値	18(10秒)
リアリティ耐久値倍率	0.33(8秒)

属性耐性

属性	耐性
ファイア	40%
ブリザド	40%
サンダー	70%
ウォータ	40%
ダーク	40%
ホーリー	40%

有効なステータス異常

ミニマム	×	スロウ	×	フリーズ	×
暗闇	×	スリプル	×	タイムボム	×
コンフュ	×	ストップ	×	無重力	×
バインド	×	スタン	×	マグネ	×
ポイズン	×	バーン	×	ザンテツケン	×

特徴的な性質

- 姿勢が「立ち」か「前かがみ」かで、使う技を変える。姿勢の切りかえは、技を使った直後に低確率で(特定の技を使うとほぼ確実に)行なう。姿勢を切りかえないかぎり、同じ技を数回連続で使うことが多い
- 相手が高所にいると『クラッシュプレス』を使う(帯電中は相手が同じ高さにいても使う)
- HPが残り50%まで減ったあとは、定期的に『帯電強化』を使う

ジュリアスとのバトル中は、スピリットがいなくなって支援を受けられない。回復用の『ケアルガ』や『ポーション』を多数と、攻撃用の『バルーン』『バルーンガ』をセットして戦いを挑もう。ジュリアスは猛攻を仕掛けてくるうえ、ガード不能な技も多用する。ガード不能な技をとっさに移動でかわせるよう間合いをやや離し、スキを見て『バルーン』や『バルーンガ』を使いつつ、『連続フック』などをガード後に反撃を狙っていきたい。

HPが減ってきたジュリアスは、『帯電強化』を使って一時的にパワーアップし、積極的に『クラッシュプレス』を仕掛けてくる。不安なら帯電中は高所に逃げこみ、ジュリアスが『クラッシュプレス』を使ったら、『スーパーグライド』やフリーフローアクション『スーパースライド』による高速移動を行なってかわすといい。



⬅『連続フック』の3回目のパンチが届く程度の間合いでガード後の反撃を狙う。



➡帯電中の衝撃波を受けても、アイテムコマンドならリロード中にならない。

使う技

名前		属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼立ち姿勢時					
左アッパー		物理	1.0	―	△
		左の拳を豪快に振り上げる			
右ストレート		物理	1.0	―	△
		右肩をまわしたあと右手でパンチを放つ			
払い落とし		物理	1.0	―	△
		右手を斜めに振り下ろす			
振り向きパンチ		物理	1.0	―	△
		振り返りざまに左手を振り下ろす。攻撃後はほぼ確実に前かがみ姿勢になる			
連続フック		物理	1ヒットごとに0.4	―	△
		前進しながら左右の拳を振りまわす			
両手叩きつけ		なし	1.0	―	×
		倒れこむような動作で両手を振り下ろす。攻撃後はほぼ確実に前かがみ姿勢になる			
肘落とし		なし	1.5	―	×
		相手めがけて跳ねてエルボードロップをくり出す			
クラッシュプレス		なし	1ヒットごとに2.0	―	×
		高所に跳びついて相手めがけて落下し、さらに地面でバウンドしながら相手を追う			
帯電強化	雷	サンダー	1ヒットごとに1.0	―	△
	衝撃波	サンダー	1ヒットごとに1.0	(※1)	△
		身体を帯電させ、多数の雷を落とす。帯電中は攻撃力が1.3倍になり、各種の攻撃がサンダー属性になって動作中に衝撃波も放つ			
▼前かがみ姿勢時					
水平払い	つかみ	物理	1.0	―	△
	臭い息	なし	0	(※2)	×
	裏拳	物理	1.0	―	△
		右手でつかみかかる。つかんだら相手に臭い息を浴びせてほぼ確実に立ち姿勢になり、つかみそこねたら右手で裏拳をくり出す			
突進		なし	1ヒットごとに1.5	―	×
		相手めがけて走って肩からぶつかる。逆方向に走る場合や途中で方向転換する場合もある			

※1……高確率で、リロードが完了しているバトルコマンドひとつ(選択中のコマンドが最優先)のリロードを開始させる。そのコマンドは色が変わり、リロード完了に通常の8倍の時間がかかる。アイテムコマンドには何の効果も与えない

※2……暗闇、コンフュ、ポイズン(それぞれ100%/10秒)をランダムの順番で1回ずつ発生させる

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
- アースラの幻影
- ハコザル
- バレットガゴイル
- リンズラー
- エレカマキリ
- キンキンロブスタ
- メラメラロブスタ
- ビーグル・ボーイズ
- ピート
- アナモグラー
- スペルカン
- チェルナボーグ
- ゼムナス
- アンチブラックコート
- アンセム
- 青年ゼアノート
- ナイトメア・アーマーヴェントゥス
- ジュリアス
上級者向けエネミー講座

上級者向けエネミー講座



それぞれの敵の強さは一定ではなく、バトルレベルやゲームモードで変わるほか、一部の敵だけ独特の性質を持っていたりする。敵に関するそうした情報を、まとめて紹介しよう。



敵のステータスなどはバトルレベルで変わる

敵の最大HPや攻撃力の高さ、敵を倒したときに得られる経験値の量などは、ワールドごとのバトルレベル(→P.80〜81)に応じて、右記の計算式で決まる。また、バトルレベルは、倒した敵が落とすHPプライズなどの個数にも関わっており、バトルレベルが高いほど落とす個数が増えるのだ。ただし、ジュリアスとのバトルは例外で、戦っているあいだはバトルレベルが50になる。

バトルレベルが影響する要素

- 敵の最大HP、攻撃力、魔法力、防御力(右上を参照)
- 倒した敵から得られる経験値(右上を参照)
- 倒した敵が落とすHPプライズ、マニー、ドロッププライズの個数(右の表を参照)
- ノーマル敵が使う特定の技の性能(「バトルレベル=各個体のレベル」として、レベルが上がることによるスピリットの技の強化がエネミーにも適用される)



⬅バトルレベルが高いと特定の技が強くなるという変化も。



➡ジュリアスとのバトル中はバトルレベルが50に上がる。

敵のステータスの決まりかた

最大HP、攻撃力、魔法力、防御力

敵ごとの基本値 + バトルレベル × $\frac{\text{敵ごとの基本値}}{10}$

経験値

バトルレベルごとの基本経験値(下表参照) × 敵ごとの経験値倍率

※計算結果は小数点以下切り捨て
※敵ごとの基本値や経験値倍率は、P.357〜395を参照

バトルレベルごとの基本経験値とプライズの個数の増加量

<table>
<tr><th rowspan="3">バトルレベル</th><th rowspan="3">基本経験値</th><th colspan="5">落とすプライズの個数の増加量</th></tr>
<tr><th colspan="2">HPプライズ、ドロッププライズ</th><th colspan="3">マニー</th></tr>
<tr><th>基本値:小2の場合</th><th>基本値:小3の場合</th><th>基本値:小2の場合</th><th>基本値:小3の場合</th><th>基本値:中1の場合</th></tr>
<tr><td>3</td><td>13</td><td rowspan="6">+0</td><td rowspan="6">+0</td><td rowspan="2">+0</td><td rowspan="2">+0</td><td rowspan="2">+0</td></tr>
<tr><td>6</td><td>22</td></tr>
<tr><td>8</td><td>28</td><td rowspan="8">+1</td><td rowspan="4">+1</td><td rowspan="8">+1</td></tr>
<tr><td>10</td><td>34</td></tr>
<tr><td>12</td><td>40</td></tr>
<tr><td>14</td><td>46</td></tr>
<tr><td>16</td><td>52</td><td rowspan="8">+1</td><td rowspan="4">+1</td><td rowspan="8">+2</td></tr>
<tr><td>18</td><td>58</td></tr>
<tr><td>20</td><td>72</td></tr>
<tr><td>22</td><td>80</td></tr>
<tr><td>24</td><td>88</td><td rowspan="4">+2</td><td rowspan="9">+2</td><td rowspan="9">+2</td></tr>
<tr><td>26</td><td>96</td></tr>
<tr><td>28</td><td>104</td></tr>
<tr><td>30</td><td>112</td></tr>
<tr><td>32</td><td>120</td><td rowspan="5">+2</td><td rowspan="5">+3</td><td rowspan="5">+3</td></tr>
<tr><td>34</td><td>128</td></tr>
<tr><td>36</td><td>136</td></tr>
<tr><td>38</td><td>144</td></tr>
<tr><td>40</td><td>152</td></tr>
</table>

※敵を倒したときに、経験値を得られたり落とすプライズを拾えたりするバトルレベルのみ記載している
※HPプライズ、マニー、ドロッププライズの落とす個数は、エネミーごとに決まっている基本値(→P.357〜372)に、バトルレベルに応じた増加量を加えた数になる。なお、「小2」などの表記は「サイズと個数」を示す

敵はゲームモードで行動パターンが変わる

ゲーム開始時に選ぶゲームモードは、敵が与えるダメージ量と受けるダメージ量(→P.403)だけでなく、敵の行動パターンにも影響をおよぼす。具体的な変化の内容は下記のとおりで、難しいゲームモードほど敵の行動が強化されると思えばいい。とくにクリティカルモードでは、ノーマル敵が出現と同時にいっせいに攻撃してきたり、ボス敵が最初から強力な技を連発してきたりして、バトルの難しさが大幅に跳ね上がる。



⬆たとえば、キンキンロブスタは、クリティカルモードだとバトル開始後早々にオーバーブーストを実行する。

ゲームモードによる敵の行動の変化

変わる要素	解説
同時に攻撃する敵の数	ビギナーモードとスタンダードモードでは、いずれか1～2体の敵が攻撃しているあいだ、ほかの敵は様子をうかがう。しかし、プラウドモードでは2～3体まで同時に攻撃するようになり、クリティカルモードではそういった制限がなくすべての敵が自由に攻撃する
敵が待機している時間	すべての敵は、出現直後や攻撃後に少しのあいだ待機するが、ボス敵の場合、その時間はクリティカルモードだと短くなりやすい(つまり、より短い間隔で攻撃をくり出すようになる)。ちなみに、待機時間はリスキーデーのときも短くなりやすく、クリティカルモードかつリスキーデーなら、ほとんど待機せずにつぎの行動に移ることが多い
敵がスキを見せる頻度	敵は自分がくり出した攻撃がヒットすると、喜びの声や雄叫びを上げたり、セリフを言ったりしてスキを見せることがある。しかし、ボス敵に関しては、難しいゲームモードほど、そのようなことを行なう可能性が減っていく
敵がくり出す技の種類	難しいゲームモードほど、強力な技を使ったり、プレイヤーが対応しづらい強力な行動パターンを実行したりすることが多い。また、一部の敵はクリティカルモードにかぎり、本来ならHPが残り少なくなると実行する行動を、残りHPが多いうちから実行する

一部のボス敵は特殊な性質を持つ

ボス敵のなかには、ノーマル敵にはない下記のような性質を持つものがいる。リアクション耐久値に関しては、一時的にひるまなくなったり、少しのあいだ連続してひるむようになったりするという、2種類の特例があるのだ。特殊な方法でしかトドメを刺されない個体が存在するのも、大きな特徴と言える。



⬅青年ゼアノートは、多くの技の動作中にひるまない。

一部のボス敵が持つ特殊な性質

性質	解説
特定の動作中はひるまなくなる	強力な行動パターンを開始したときは一時的に、リアクション耐久値がゼロになってもひるまなくなることが多い。青年ゼアノートの場合は、ふだんから使用する『ワイルドアルカナム』『フィニッシュ』『ウィップウェーブ』『テレポロック』の動作中にもひるまなくなる
短時間だけ連続してひるむようになる	スペルカン、ゼムナス、青年ゼアノートは、リアクション耐久値がゼロになってひるんでいる最中は耐久値が回復せず、攻撃を受けるたびにひるむ。ただし、その状況が6.7秒間(ゼムナスは3.3秒間)つづくと、リアクション耐久値が全回復して立ち直る
HPが残り1までしか減らない	エレカマキリ、ビーグル・ボーイズ(ピートとともに現れたとき)、ピート、青年ゼアノート、ナイトメア・アーマーヴェントゥスは、ダメージを受けてもHPが残り1までしか減らず、特別な方法でのみトドメを刺される

ENEMY
INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座



▶アートディレクター：キャラクターテクスチャー【所属：大阪開発チーム】

山崎 透

Toru Yamazaki

代表作 KH Re：COM、KH BbS、FFⅪ、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

Q 過去のシリーズ作品のイメージを引き継ぐために意識した部分は？

A シリーズ共通の、立体をなめらかに見せるためのグラデーションには気を使いました。『KH』シリーズはこだわる部分が多いうえ、今回は開発期間が短くて大変でしたが、そのなかでやれる最大限のことはできたかなと思っています。制作に関わったスタッフのみなさんには本当に感謝です。

Q スピリットのペイントガン以外にも、外見を変化させる要素のアイデアはありましたか？

A レア敵は、色だけでなく模様などもカスタマイズできるという案がありました。残念ながら採用されませんでしたが、とてもかわいかったです。

Q もっとも苦労した点は？

A ドリームイーターは、手足の根元から先端に向かって青から黄色……というように、身体の色が変化しているものが多く、描くのが大変でした。身体の下のほうに影を描きたいけど、身体の下へ行くほど色が明るくなっていたりして。あと、3DSはハードの特性で赤がちょっと出にくいので、デザイン画の色味の再現にも気を使いました。

Q 一番気に入っているキャラクターは？

A 魔法使いの弟子のミッキーです。スピリットでは、ワンダニャン、ヤギホーン、ハサミクワガタ、オーラライオンといったあたりが好きですね。

Q 3DSの機能を活かして工夫したことがあれば教えてください。

A じつは、キャンプメニューの「メモワール」の「シアター」でイベントシーンを選ぶときに上画面に表示される一枚絵も、3Dになっています。

自分だけが知っている本作の秘密

本作に登場するヴェントゥスのポリゴンモデルの顔は、厳密に言うと『KH BbS』のときとちがっています。『KH BbS』ではロクサスの顔と微妙に変えていましたが、今回はモーション作業の効率を上げるために、ヴェントゥスとロクサスで同じモデルを使っているんです。



▶アートディレクター：キャラクターテクスチャー【所属：東京開発チーム】

岡内 舞

Mai Okauchi

代表作 KHⅡ、KHⅡFM、KH Days、KH BbS、KH Re：コーデッド、ディシディアFF、ディシディア デュオデシムFF

Q 一番気に入っているキャラクターは？

A ザ・グリッドのキャラクターたちは、ひさしぶりの実写系だったということもあって、どれも思い入れがありますね。ソラとリクのワールド固有のコスチュームやキーブレードの変更などもひさびさだったので、作成していて楽しかったです。

Q 特別な意図をこめた部分などがあれば教えてください。

A 開発段階では、存在しなかった世界でソラの悪夢の象徴としてリクが戦う相手は、ナイトメアの代表格であるワンダニャンになるかもしれませんでした。最終的には「ナイトメアの赤い目をした黒コートの人物」であるアンチブラックコートに決まったわけですが、個人的にナイトメアワンダニャンの面影を残しておきたかったので、アンチブラックコートの黒コートのカラーリングを、ナイトメアワンダニャンの色に合わせてあります。ちなみに、黒コートの模様は、野村（野村哲也氏）からの提案で、眠りの鍵穴の周囲にあるものと同じ模様にしました。

Q ボツになったスピリットはいますか？

A じつは、開発初期のワンダニャンは、現在のカラーリングとはちがうものでした。結構気に入っていて、ボツになったあとも手元にデータを残してあったのですが、このままだと永遠に日の目を見ないような気がするので、この機会にぜひご覧ください。





自分だけが知っている本作の秘密

ナルバードの開発中の呼び名は「かっこいい鳥」でした。ちょっとした打ち合わせから大きな会議まで、すべて「かっこいい鳥」と呼ばれていたので、ゲームで正式名称を見たときには少しだけ安心しました（笑）。



アートディレクター：キャラクターモデル【所属：大阪開発チーム】

板井 崇

Takashi Itai

代表作 KH Re：COM、FF I（PSP版）、FF II（PSP版）、武蔵伝II ブレイドマスター、マリオバスケ3on3、マリオスポーツミックス

Q 過去のシリーズ作品のイメージを引き継ぐために意識した部分は？

A 本格的に『KH』シリーズの制作に参加するのは今回がはじめてだったので、とにかく『KH』シリーズを知ることが第一でした。資料や過去のリテイク個所を確認したり、シリーズに参加したことのあるスタッフからこだわりの部分をリサーチしたりして、イメージを構築していきました。

Q 50体以上いるスピリットたちを差別化するのは、かなり大変だったのでは？

A デザインの段階ではワンダニャンのインパクトが強くて、ほかのスピリットが目立たないかも……と感じることもありましたが、実際にゲーム画面で動いているスピリットを見てみると、どれも愛着を持てる仕上がりになったのではないかと思います。

Q 一番気に入っているキャラクターは？

A カジモドです。本作に参加して最初に手掛けたキャラクターだったので思い入れが強いということもありますが、心の成長を一番感じられ、強さと弱さが入り混じった人間臭さが気に入っています。エスメラルダを救出するシーンは彼のかっこよさがきわだっていて、とくに好きなシーンです。

Q 一番気に入っているスピリットは？

A クマパンダーです。のんびりとした雰囲気と優しい目がたまりません。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A イベントシーンでは、キャラクターの表情がかなり動きます。また、ドリームイーターの目はポリゴンの数を多めに割り振って、まばたきができるようにしました。それにより、かわいらしくイキイキとした表情が出せたと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

ゲーム中では残念ながら確認することはできませんが、Side：リクのザ・グリッドのイベントシーンでクオラが使うアンカーフックは、アンカーの状態で床に刺さってからフック部分が開くというギミックを用意していました。



アートディレクター：キャラクターモデル【所属：東京開発チーム】

大谷 諭司

Satoshi Otani

代表作 KH コーデッド、KH Re：コーデッド、ビフォア クライシス -FFVII-、ロマンシングサガ -ミンストレルソング-

Q 今回の作品でとくにこだわった部分は？

A 人型のキャラクターは、身体は『KH I』寄りの、頭部は『KH II』寄りの大きさに変えています。『KH I』のときよりも頭部を小さくすることで、リアルさを増した感じです。また、今回は3Dで見られるということで、髪やアクセサリ類は、できるだけデザイン画や原作の映像そのままの立体感が再現できるように、細部までこだわっています。『KH Re：コーデッド』とくらべて、ポリゴンの数やキャラクターを動かすための"骨"の本数が5～10倍くらい多く使えたうえに、プレイヤーが動かすポリゴンモデルとは別にイベントシーン用のモデルも用意できたので、個人的にはかなりやりがいがありました。

Q 一番気に入っているキャラクターは？

A ザ・グリッドのキャラクターたちは思い入れが深いですね。作りはじめた時点ではまだ映画が上映中でDVDがなく、開発の途中までは映画館に観に行ったりしながら手探りで作ったので、かなり苦労しました。でも、完成したモデルを映画に出演した俳優さんに見てもらって「すばらしい！」というコメントをいただけたときには、とてもうれしかったです。3D映像だと、よりリアルに感じられますから、みなさんにもぜひ見てほしいですね。

Q 一番気に入っているスピリットは？

A ワンダニャンが好きです。あのポヨンポヨンとした体つきや、喜んだときに転げまわるしぐさで、癒され度がボーンと上がります。あと、ミミバニーはデザイン画を見たときに「自分でポリゴンモデルを作りたい！」と思いました。残念ながら担当になれなかったので、ほかのスタッフが作っているところを何度も横目で見ながら癒されました（笑）。

自分だけが知っている本作の秘密

今回のイベントシーン用のポリゴンモデルでは、舌を動かせるようになっています。これでロクサスやアクセルもアイスがなめられるようになりました。残念ながら、実際のシーンでは使われなかったんですけどね。

INDEX

ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
アースラの幻影
ハコザル
バレットガゴイル
リンズラー
エレカマキリ
キンキンロブスタ
メラメラロブスタ
ビーグル・ボーイズ
ピート
アナモグラー
スペルカン
チェルナボーグ
ゼムナス
アンチブラックコート
アンセム
青年ゼアノート
ナイトメア・アーマーヴェントゥス
ジュリアス
上級者向けエネミー講座



▶プランニングディレクター：バトル【所属：大阪開発チーム】

柴田 伯一

Tomokazu Shibata

代表作 The 3rd Birthday、フロントミッション フィフス～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 今回のバトルのコンセプトは？

A「動きの爽快感」です。アクションゲームは今後、もっともっと自由かつスピーディになっていくと思います。個人的には、そうじゃないゲームも好きですけど。

Q スピリットの強さのバランスは、どのように調整しましたか？

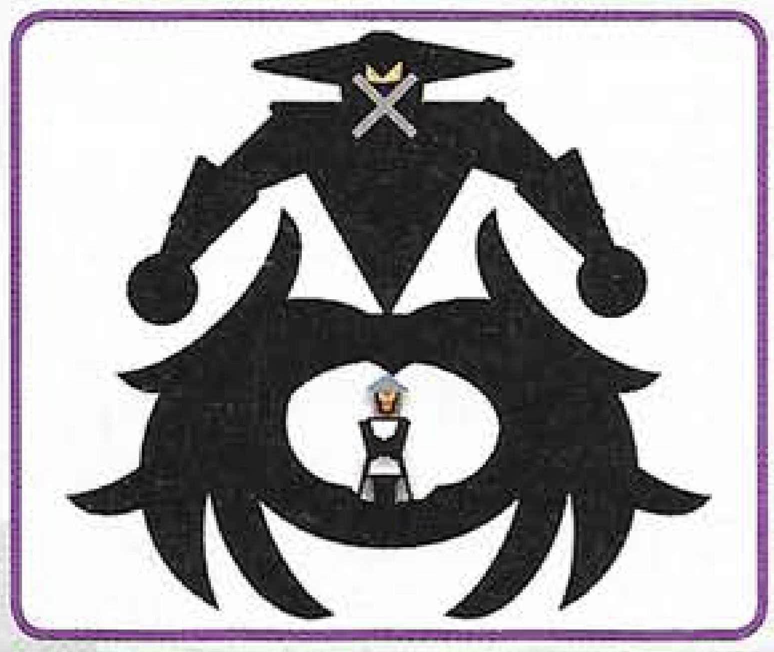
A 表計算ソフトで、スピリットの各ステータスを比較した簡単なグラフからパラメーターを算出するというマクロを用意しました。グラフを動かすだけで手軽にスピリットの強さを変えられるので、楽しみながら調整できました。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A 青年ゼアノートとのバトルです。彼が持つ、時間をあやつる能力をからめたドラマ性のあるバトルにしたくて、あのような展開にしました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 自分は絵が描けないので、企画書とか仕様書で使うアースラの絵を、基本図形の組み合わせで作ったら、抜群のおばちゃん体形でみんなに大笑いされました。アンセムやゼムナスも妙にウケたね……。



自分だけが知っている本作の秘密

アナモグラーは、どんなに引っ張られても穴から出てきません。絶対に床や壁から離れることがない密着型ドリームイーターなんです。離れたら、もぐれなくなりますから……。というわけで、下半身がないのは、手抜きでもコストカットのためでもないんです。決して。



▶プランニングディレクター：バトル【所属：大阪開発チーム】

大橋 守

Mamoru Ohashi

代表作 （本作が初タイトル）

Q 今回のバトルのコンセプトは？

A 敵も味方も、行動の選択肢が多くなるように心掛けています。場面ごとにあらゆることが試せる自由度の高さを感じてもらえればうれしいです。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A ドリームイーターのAIです。自分の攻撃がヒットしたら喜ぶなど、バトルには直接関係がない特徴的な行動を入れたり、ソラやリクと親密になるとAIがかしこくなったりと、いままでにない要素を採り入れています。あと、ドリームイーターは実在の動物をモチーフにしているので、ヒツジだから寝るだろう、両生類だから毒を持っているだろうというように、見た目のイメージや特徴から行動が想像できるようにしつつも、そのイメージの少し斜め上を行くアクセントをつけるように調整していきました。ナイトメアとスピリットのどちらかでしか見せない行動や攻撃も数多く隠されていますので、ぜひ触れ合いで性格をいろいろ変えて、自分好みのスピリットを見つけてください。

Q ボツになったリンク攻撃のアイデアは？

A スピリットと一緒に敵をはさみこむようにしてラリアット、スピリットと合体して巨大ロボに変形、スピリットと同時に空中で敵を蹴るスカイ○ブツインシュートなどなど、ネタは結構ありました。

Q 今後『KH』の新作を手がけることになったときに挑戦したいことは？

A 長年の夢である「カジノ」を、『KH』シリーズに登場させてみたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

ご多分にもれず、開発途中で泣く泣くボツにしたドリームイーターが何体もいました。そんななかでハチクイーンは、最初はふつうのザコとしてデザインされてボツになりながらも、ダイブモードのボス敵として奇跡の復活を果たしたという珍しいパターンです。ちなみに、ザコのときの攻撃方法は、針を中心にコマのように回転しながら攻撃するというものでした。

Chapter 6
シークレット





シークレット20

『KH 3D』の世界では、驚くべき秘密が数多く眠りについている。ここでは、それらのなかから厳選した、20のシークレットを紹介しよう。

01 エンディングのあとに見られる隠されたイベントシーン

システム

『KH』シリーズで恒例のシークレットムービーは、本作にも存在する。エンディング後に下記の条件をすべて満たしていると、「メモワール」の「シアター」に「シークレット」が追加され、シークレットムービー「もう一人の守護者」が見られるのだ。ちなみに、条件のひとつであるキーワードグロッサリー「Secret Message Unlocked」は、スタッフロールのダイブモードで入手可能(右記を参照)。

シークレットムービーを見るための条件

- トロフィーを特定の数以上獲得する(ビギナーモードの場合は13個、スタンダードモードの場合は7個、プラウドモードの場合は5個)
- デスティニーアイランドでの3つの質問(→P.217)に対して下の表の答えを選ぶ(「シアター」で答えても条件は満たせない)
- キーワードグロッサリー「Secret Message Unlocked」を入手する(プラウドモードでは必要ない)

※クリティカルモードでは、エンディングを迎えるだけで見られるようになる

デスティニーアイランドでの質問で選ぶべき選択肢

質問	選ぶべき選択肢
1つ目	「大切なものを失うのが」
2つ目	「大切な親友だ」
3つ目	「大切なものを取り戻したい」



←リクが連れてきたキーブレードの使い手とは……?

02 スタッフロールに現れる金色の文字を集めると?

システム

スタッフロールの途中では、ダイブモードと同じようにソラを操作して、画面の奥から近づいてくる文字を取れる場面がある。一部の文字は金色に光っており、それらをすべて取ると、エンディング後にキーワードグロッサリー「Secret Message Unlocked」が手に入るのだ。なお、「メモワール」の「エンディング」で「最後にやり残したこと」を選べば、いつでもこのダイブモードを行なえる。



←文字を取ると、画面左上に表示されているスコアが加算される。

03 エンディングを迎えても夢の世界の冒険はつづく

システム

エンディングのあとは、クリアデータをセーブすることができる。それをロードすると、Side:ソラは存在しなかった世界の狂気の深淵に、Side:リクは記憶の摩天楼に到着したところから、プレイを再開可能。さらに、下記のような要素が行なえるようになるのだ。

エンディング後に追加されるおもな要素

- トラヴァースタウンの噴水広場へ行くとジュリアス(→P.395)とのバトルになり、倒せばアルテマウェポンが手に入る(勝利後はマンホールを調べると再戦できる)
- 「メモワール」に「シアター」が追加される
- シークレットポータルが出現する(→P.61)

システム

04 クリアずみデータをロードすればスピリットなどを引き継げる

エンディングを迎えたあとに「ニューゲーム」を選ぶと、クリアずみのデータをロードし、スピリットを引き継いだ状態で冒険をはじめられる。引き継いだスピリットのレベルは1に、リンクポイントやアビリティリンクは初期状態になるものの、最初から仲間のスピリットが多いので比較的ラクに冒険を進められるのだ。また、ロードしたデータからは以下の要素も引き継がれる。

スピリット以外の引き継げる要素

- スピリットのレシピ
- 「レポート」の「おはなし」「キーワードグロッサリー」「キャラクター事典」「トロフィー」
- 「メモワール」の各項目(「シアター」はクリアずみデータをロードしなくても追加される)

システム

05 ゲームモードが変わるとバトルの難易度も大きく変化

ゲーム開始時に選ぶゲームモードでは、以下の要素が変わる。また、下記以外にも「プラウド」や「クリティカル」では、ほかのモードとくらべて敵が頻繁に攻撃してくるようになり、バトルが格段に難しくなるのだ。

ゲームモードごとのちがい

ゲームモード	敵に与えるダメージ	ソラやリクが受けるダメージ	スピリットが受けるダメージ	リスキーデーになる確率
ビギナー	1.5倍	0.5倍	0.5倍	0倍
スタンダード	1.0倍	1.0倍	1.0倍	1.0倍
プラウド	0.75倍	1.5倍	1.0倍	1.0倍
クリティカル	0.5倍	3.0倍	1.5倍	約2.5倍

※このほかにもシークレットムービーを見るための条件が変化する(左ページ参照)

システム

06 いつもとちがう負けかただと特別なゲームオーバー画面に

キンキンロブスタや、ボウクンレックス(巨大)と戦うときは、特定の条件を満たすとHPが残っていてもゲームオーバーになってしまう。そのさいは、右のようにスネたソラが見られる。



トロフィー

07 ゲームを遊びつくしてトロフィーを獲得しよう

本作では、たくさんの敵を倒すなど、特定の条件を満たすとトロフィーが獲得できる。獲得したトロフィーは、「レポート」の「トロフィー」で閲覧可能。各トロフィーの獲得条件は以下のとおりで、全部で18種類もあるのだ。なお、スピリットを引き継いでゲームをはじめるときには、すでに獲得していたトロフィーは引き継げるものの、それ以外の獲得条件のカウントはリセットされるので注意。

トロフィーの獲得条件

名前	獲得条件
クリアトロフィー	いずれかのゲームモードでエンディングを迎える
プラウドトロフィー	プラウドモードでエンディングを迎える
ドロップトロフィー	ドロップポイントを累計で2000以上入手する
フリックトロフィー	『フリックラッシュ』のすべてのトーナメントで優勝する
バトルトロフィー	ナイトメアを2500体以上倒す
マニートロフィー	マニーを累計で5000以上入手する
ブリーダートロフィー	48種族のスピリット(※1)をそろえて、各種族で最低1体の最大相性レベルを9にする
バトルポータルトロフィー	すべてのスペシャルポータルとシークレットポータルをクリアする
ダイブトロフィー	ダイブモードのハイスコアの合計(※2)を750万点以上にする
フリーフロートロフィー	フリーフローアタックで敵を1000体以上倒す
トレジャートロフィー	「レポート」の「宝箱リスト」に登録されるすべての宝箱を開ける
スピリットトロフィー	48種族のスピリット(※1)を仲間にして、「ドリームイーター攻略事典」のスピリット獲得率を100%にする
クリティカルトロフィー	クリティカルモードでエンディングを迎える
リアリティシフトトロフィー	リアリティシフトで敵を50体以上倒す
リンクアタックトロフィー	リンク攻撃を50回以上発動する
ステータストロフィー	『HPアップ』を5個と『アタックアップ』『マジックアップ』『ガードアップ』を3個ずつセットしてキャンプメニューを閉じる(※3)
メモリアルトロフィー	スピリットとの触れ合いで写真を20枚以上撮る
フレンドトロフィー	リンクポータルを30回以上設置する(※4)

※1……全51種族のスピリットからタイホウカブト、バカンスシール、フルーツキャットをのぞいた48種族
※2……エンディングは含まない
※3……ツノケラトプス+マジックラビット+ミミバニーの組み合わせなどで達成可能
※4……誰ともすれちがわなかった場合は設置したと見なされない

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

08 キャンプメニューの「レポート」を完成させるためのアドバイス

キャンプメニューの「レポート」を選ぶと、それまでにソラとリクが行なった冒険のさまざまな記録を見ることができる。レポートには7つの項目があり、表1のような情報が登録されていくのだ。また、項目内に登録される内容をすべて埋めると、その項目にミッキーマークがつく。すべての項目にミッキーマークをつけることができれば、本作をスミズミまで遊び尽くした証となるので、下の表のアドバイスを参考に挑戦してみてほしい。

表1 レポートの各項目に登録されるもの

項目	登録されるもの	ミッキーマークをつけるためのアドバイス
おはなし	●各ワールドでの出来事	エンディングを迎えれば、すべて登録される
キーワードグロッサリー	●『KH』シリーズにおける重要な用語の説明	13種類中12種類は、エンディングを迎えるまでに自動的に手に入る。残る1種類の「Secret Message Unlocked」の入手条件はP.402を参照
プレイレコード	●バトル達成率、ストーリー達成率、アイテム取得率(表2を参照) ●プレイ時間 ●特別な攻撃、ミニゲーム、リンクポータルに関する記録(表3を参照)	バトル達成率、ストーリー達成率、アイテム取得率の3つを100%にしたうえで、表3の項目をすべて登録すればOK。リンクアタック(ソラ)とリンクスタイル(リク)はP.340~345、リアリティシフトはP.37、フリーフローアクションはP.35のリストをそれぞれ参考にしてほしい
キャラクター事典	●キャラクターの外見やプロフィール	エンディングを迎えれば、すべて登録される
ドリームイーター攻略事典	●ナイトメア撃破率(一度でも倒したことがあるナイトメアの種族の割合) ●スピリット獲得率(一度でも仲間にしたことがあるスピリットの種族の割合) ●ドリームイーターの外見や特徴 ●ナイトメアを倒した数	ナイトメア撃破率とスピリット獲得率を100%にする必要がある。ナイトメア撃破率は、全55種族のナイトメアを倒せば100%になるものの、ボス敵をのぞいた45種族は、スペシャルポータルでのみ戦えるレア敵がいる場合、それも倒さなければならない点に注意したい。スピリット獲得率は、タイホウカブト、バカンスシール、フルーツキャットをのぞく48種族を仲間にすれば100%になる
宝物リスト	●訪れたワールドにある宝箱の数 ●開けた宝箱の中身	全438個の宝箱を開ければ、ミッキーマークがつく。本書のシナリオの章では、このリストと同じように並べた表を掲載しているので参考にしてほしい
トロフィー	●手に入れたトロフィーの種類	全18種類のトロフィーをすべて獲得すればいい(獲得条件はP.403を参照)

表2 プレイレコードの達成度に関わる要素

バトル達成率
- ナイトメア撃破率
- フリックLV(→P.316)
- スペシャルポータルとシークレットポータルのクリア率

ストーリー達成率
- 「おはなし」の取得率
- 「キャラクター事典」の取得率
- スピリット獲得率

アイテム取得率
- 「宝物リスト」の達成率
- デッキコマンドの入手率
- キーアイテム、ドリームピース、トレーニングトイの入手率

表3 プレイレコードに記載される情報

項目	記載される情報
リンクアタック(ソラ) リンクスタイル(リク)	ソラやリクが発動したリンク攻撃の種類と回数(ソラは全33種類、リクは全8種類)
リアリティシフト	ソラやリクが発動したリアリティシフトの種類と倒した敵の数(全8種類)
フリーフローアクション	ソラやリクが使ったフリーフローアタックの種類と倒した敵の数(全6種類)
ダイブモード(ソラ) ダイブモード(リク)	ダイブモードのハイスコア(ソラは全7ワールド分+エンディング、リクは全7ワールド分)
ミニゲーム	下記の3つのミニゲームのハイスコア ●『ライトサイクル』(→P.135) ●『バルーン』(→P.232) ●『ウォーターバレル』(→P.233)
リンクポータル	●すれちがい通信で受け取ったリンクポータルの数 ●バトルポータルをクリアした回数 ●フレンドポータルにアクセスした回数 ●スペシャルポータルとシークレットポータルのクリア状況(全7ワールド分)

09 挑戦を待つカエルおうじにバトルを挑んでみよう

特殊なエネミー

下の図の3ヵ所には、特殊なカエルおうじが姿を現す。この敵に話しかけて「勝負する！」を選ぶとバトルになり、倒せば「最大HP＋20」と「ドロップボーナスの種類アップ(リンクブースト)」の勝利ボーナスを得られるほか、カエルおうじのレシピが手に入るのだ。

カエルおうじはHPが非常に高いうえ、バトルが開始してから約70秒後に逃げてしまうが、別の出現場所へ行けば、ふたたび戦うことが可能。以前のバトルで与えたダメージは、逃げたあとも回復されないので、倒せるまで出現場所を行き来して戦いを挑もう。なお、一度倒すとこのカエルおうじは現れなくなるため、「最大HP＋20」の勝利ボーナスはソラとリクのどちらかしか得られない。



←バトル中は、カエルシェフなどもたくさん現れる。

挑戦を待つカエルおうじが現れる場所

※★……挑戦を待つカエルおうじ



10 宝箱とオバケピエロは調べなくても見わけられる

宝箱に化けた敵

各地に置かれた宝箱のなかには、オバケピエロが化けているものもあり、調べると正体を現した敵に襲われてしまう。敵が化けた宝箱は、本物そっくりで見わけがつかないが、じつは周囲が暗くても明るく見えるという特徴がある(下の写真を参照)。そのため、場所によっては本物かどうか見わけられるのだ。



←左側の宝箱が本物で、右側の明るい宝箱は敵だ。

11 植物園でのバトルはテラスにいれば安全

安全地帯

Side：ソラのトラヴァースタウンで、ハコザルと戦っているときに植物園へ落とされた場合は、宝箱21があるテラスを活用するのがオススメ。このテラスにいれば、ハコザルの攻撃を受けることはめったにないので、比較的安全にHPを回復したり、コマンドのリロードが終わるのを待ったりできる。



←手すりを移動中にジャンプすれば、テラスに乗れる。

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

コマンド

12 デッキコマンドは何個まで所持できる?

ソラやリクが持てるコマンドの数には上限があり、下の表のようにカテゴリーごとに決まった数までしか所持できない。しかし、新たな種類のコマンドを入手したときは、カテゴリーの上限が1増えるので、所持数がいっぱいでもそのコマンドは取りそびれずにすむ。

コマンドの所持数の上限

※「所持数の上限」の「最大」は全種類のコマンドを入手したときの数

コマンドのカテゴリー		所持数の上限	
		初期	最大
バトルコマンド	アタックコマンド	166個	200個
	マジックコマンド	155個	200個
	アイテムコマンド	各99個	
アクションコマンド	いどうコマンド	18個	30個
	ガードコマンド	25個	30個
	カウンターコマンド	20個	30個
	フリーフローコマンド	12個	

コマンド

13 ドロップを利用すればバトルの途中でもデッキを編集できる

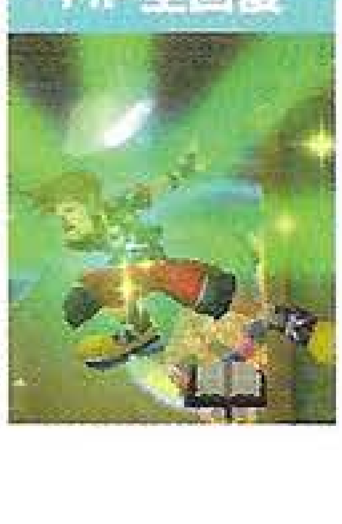
バトル中は、使うコマンドを変えようとしても、キャンプメニューが開けず、デッキを編集できない。しかし、ポーズをかけてドロップし、もう一方のキャラクターのデッキコマンド画面を開けば、下画面にある「➡」のマークにタッチすることで、バトルをしているキャラクターのデッキを編集可能だ。ただし、ドロップ時には、敵が復活したりHPが全回復したりしてしまう点には注意。

コマンド

14 『ブレイクタイム』の効果とソラがとるポーズの対応

ソラ専用のコマンド『ブレイクタイム』を使うと、「HP全回復」「ドロップゲージ回復」「リンクゲージ満タン」のいずれかの効果が得られる。そのときに、ソラは効果の種類に応じて下の写真のポーズをとるのだ。

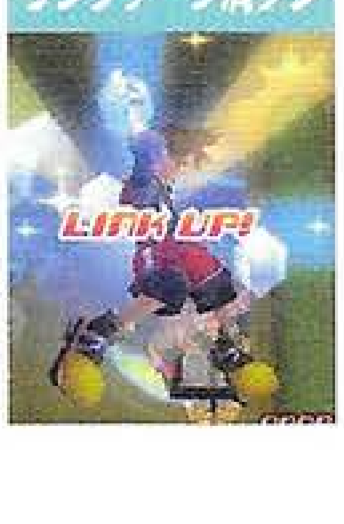
HP全回復



ドロップゲージ回復



リンクゲージ満タン



リンクポータル

15 リンクポータルをセットした人の名前をよく見ると……

すれちがい通信で受信したもの以外のリンクポータルは、セットした人の名前が、ディズニー作品や『FF』シリーズの主要キャラクターと同じになっている。その種類は下記のとおりで、『FF』キャラクターについては『ディシディアFF』シリーズの操作キャラクターであるという共通点を持つ。

リンクポータルをセットした人の名前の候補

ディズニー作品のキャラクター	『FF』シリーズのキャラクターと出典作品	
ミッキー	ウォーリア(FF I/※1)	クラウド(FFⅦ)
ドナルド	フリオニール(FF Ⅱ)	スコール(FFⅧ)
グーフィー	オニオン(FF Ⅲ/※1)	ジタン(FFⅨ)
ミニー	セシル(FFⅣ)	ティーダ(FFX)
デイジー	バッツ(FFV)	シャントット(FFXI)
ジミニー	ティナ(FFⅥ)	ヴァン(FFXII)
ピート		ライトニング(FFXIII)

※1……『ディシディアFF』シリーズでの名前(ウォーリア オブ ライトとオニオンナイト)を略したもの

リンクポータル

16 誰ともすれちがえなくても4時間待てばいいことが

リンクポータルをセットしても、すれちがい通信に成功しなければ何の成果も得られない。しかし、プレイ時間が4時間経過し、送りこんだスピリットが帰ってきたときは、上記のNo.15で紹介した人のいずれかとすれちがったことになる。経験値やアイテムが得られるほか、フレンドトロフィー(→P.403)の獲得に必要な設置回数も増えるのだ。

アビリティリンク

17 アビリティリンクで「リンク攻撃」のノルマを手早くこなす方法

リクがリンク攻撃を発動させ、すぐに別のエリアへ行くと、リンクゲージが減りはじめる前に通常の状態へもどり、ふたたびリンク攻撃を発動できるようになる。この方法をくり返せば、アビリティリンクの「リンク攻撃を規定回数発動させる」というノルマを短時間で達成することが可能だ。なお、ソラの場合、リンク攻撃の発動中は別のエリアへ行けなくなるため、上記のテクニックは使えない。

18 スピリットの性格のタイプは瞳の色でわかる
スピリット

スピリットは、Ⅰ～Ⅳの性格(→P.222)のタイプに応じて、瞳の色や形が変わる。形の変化は種族によってさまざまだが、色の変化はどのスピリットでも下記のようになっているので、瞳の色を見ればそのときの性格のタイプがすぐにわかるのだ。

性格のタイプと瞳の色の対応

	タイプⅠ	タイプⅡ	タイプⅢ	タイプⅣ
瞳の色	紫色	黄色	水色	緑色



※写真はワンダニャンの場合の変化

19 効率良くスピリットと触れ合うスキンシップのテクニック
スピリット

スピリットをくり返しなでたりつついたりするときは、スピリットの動作が終わるまでつぎの入力を待つ必要がある。しかし、スピリットが動作をはじめてから約1秒が経過したあとなら、ほかのスピリットに切りかえてそちらとスキンシップが可能(一部の動作中をのぞく)。これを利用すれば、複数のスピリットと効率良くスキンシップを行なえる。



←スピリットの切りかえは、十字ボタンのほか、下画面下部のマークでできる。

20 ワールドごとに異なる暗転や宝箱のデザインを一挙に紹介!
ワールド

各ワールドでエリア間を移動するときの暗転の演出や、置かれている宝箱の外見は、そのワールドに関連したものをモチーフにデザインされているのが『KH』シリーズの恒例。本作においても、暗転の演出や宝箱の外見は、以下のようにワールドごとにちがう。

トラヴァースタウン
暗転の演出 / 宝箱 / 宝箱(大)



ラ・シテ・デ・クローシュ
暗転の演出 / 宝箱 / 宝箱(大)



ザ・グリッド
暗転の演出 / 宝箱 / 宝箱(大)



プランクスターズ・パラダイス
暗転の演出 / 宝箱 / 宝箱(大)



カントリー・オブ・ザ・マスケティア
暗転の演出 / 宝箱 / 宝箱(大)



シンフォニー・オブ・ソーサリー
暗転の演出 / 宝箱 / 宝箱(大)



存在しなかった世界
暗転の演出 / 宝箱 / 宝箱(大)



INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

アートギャラリー

『KH 3D』のために描かれた設定原画のなかから、いくつかを厳選して紹介する。美しいイラストや、こまかく書きこまれた設定の数々を楽しんでほしい。

オフィシャルイラスト

ゲームのパッケージなどに使用されている、野村哲也氏が描いたイラスト。ご本人からのコメントと併せて紹介しよう。

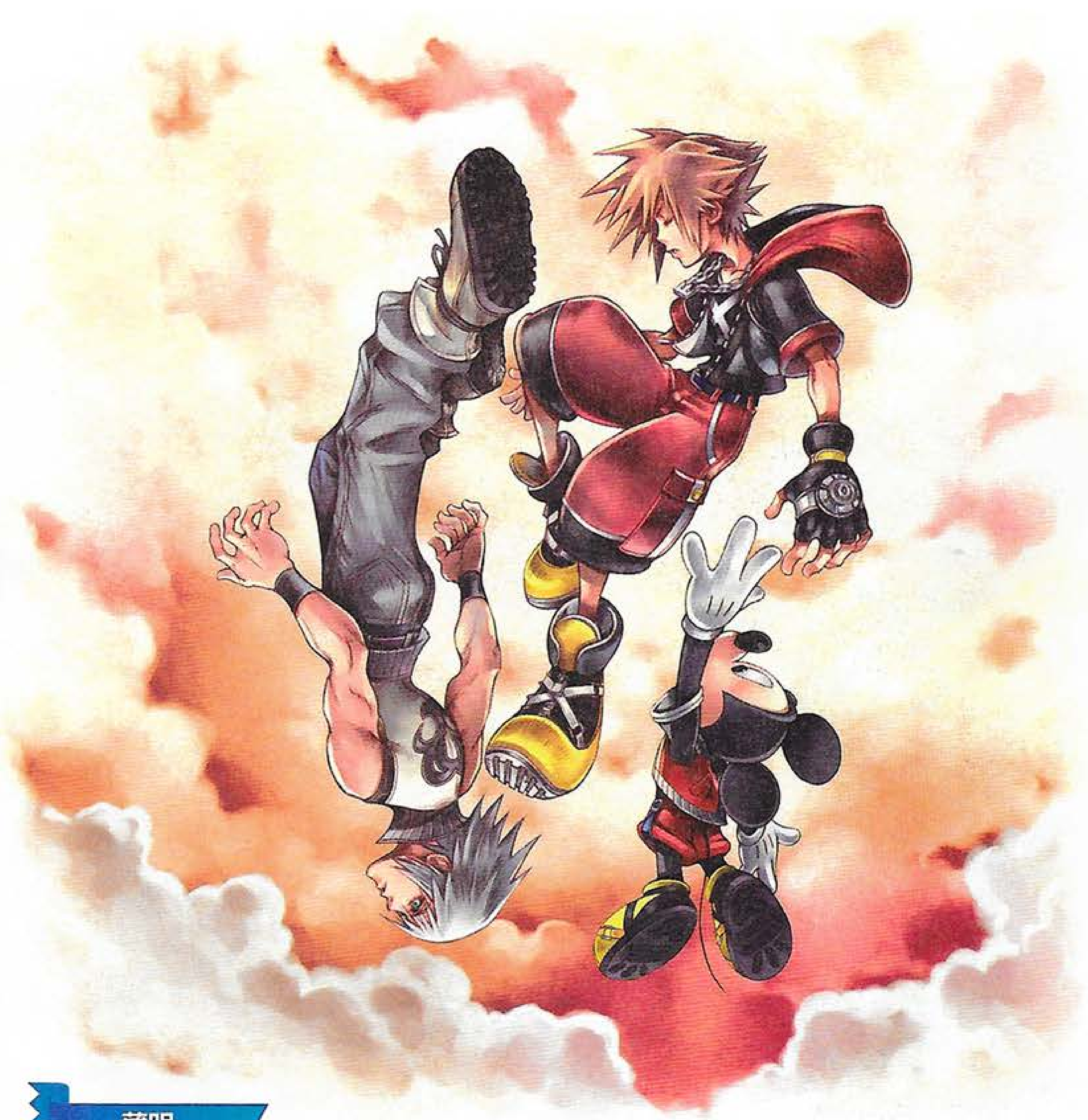


雲海

野村哲也氏のコメント

一番最初に描いた「距離」(→P.411)が構図の大胆さから使用しづらいものになったため、急遽新たに描き起こしたものです。使いやすさを考え、3人を別レイヤーにしてずらせるように構成しました。急いで用意したにもかかわらず、キャッチコピーである「闇は光となり、光は闇に堕ちる」をシンプルに表現できたのではないかと気に入っています。

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー



薄明

野村哲也氏のコメント

「雲海」を描きながら、上下逆転でも意味を成すなと思い、一応別バージョンとして用意しました。「薄明」とは、日の出、日の入りのどちらも意味する言葉ですが、どちらの意味合いとも取れる絵ということでこのタイトルにしました。単純に「雲海」の逆ということではなく、リクはソラを救うために落ちていき、ソラは手の届かないところへのぼっていってしまう、という内容にも見え、じつは「雲海」と同じ意味の絵になっています。



夢の入口

野村哲也氏のコメント

タイトルの発表時からキービジュアルが存在せず、宣伝部を困らせてしまっていたので、イベントに合わせて急ぎ用意しました。このときに同時に、ソラとリクふたりの新衣装と最初に仲間になるスピリットが決まったようなものです。ひさしぶりに描いた『KH』の絵だったので、まだカンがもどっていない感じがします。

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー



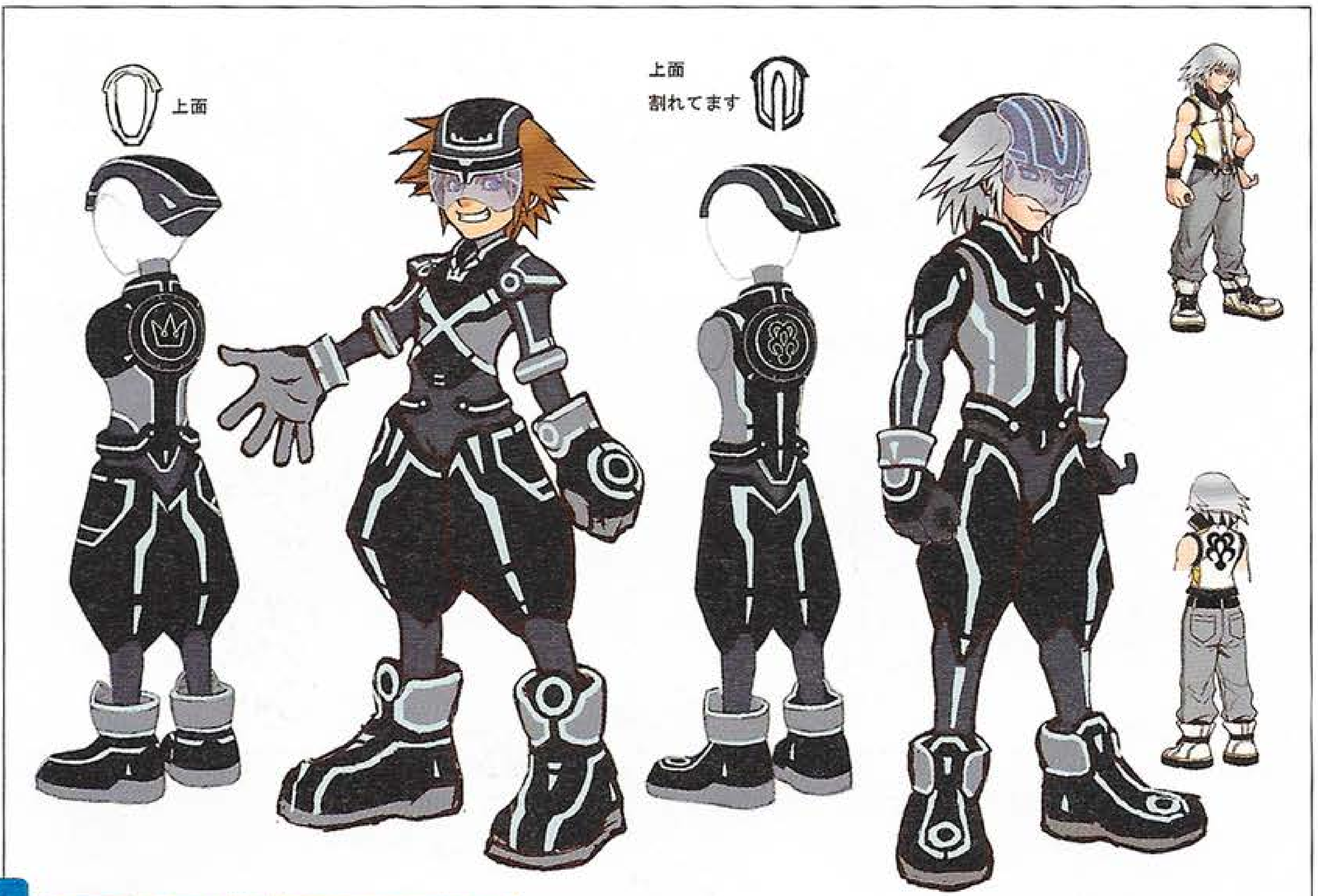
距離

野村哲也氏のコメント

『KH』のイラストを描くときにはいつも、「ディズニー側が描かなそうなものを」と考えていますが、いままでのなかでも一番大胆な構図になったかと思います。タイトルも合わせていろいろと想像ができる絵になって気に入っているのですが、あまりにも大胆すぎて、パッケージやタイトル画面には使えない絵になりました。

コスチューム設定画

ソラとリクが、ザ・グリッドで身につけるコスチューム。色合いは共通しているが、細部の形や模様などにちがいがある。



ザ・グリッドでのコスチューム

ドリームイーター設定画

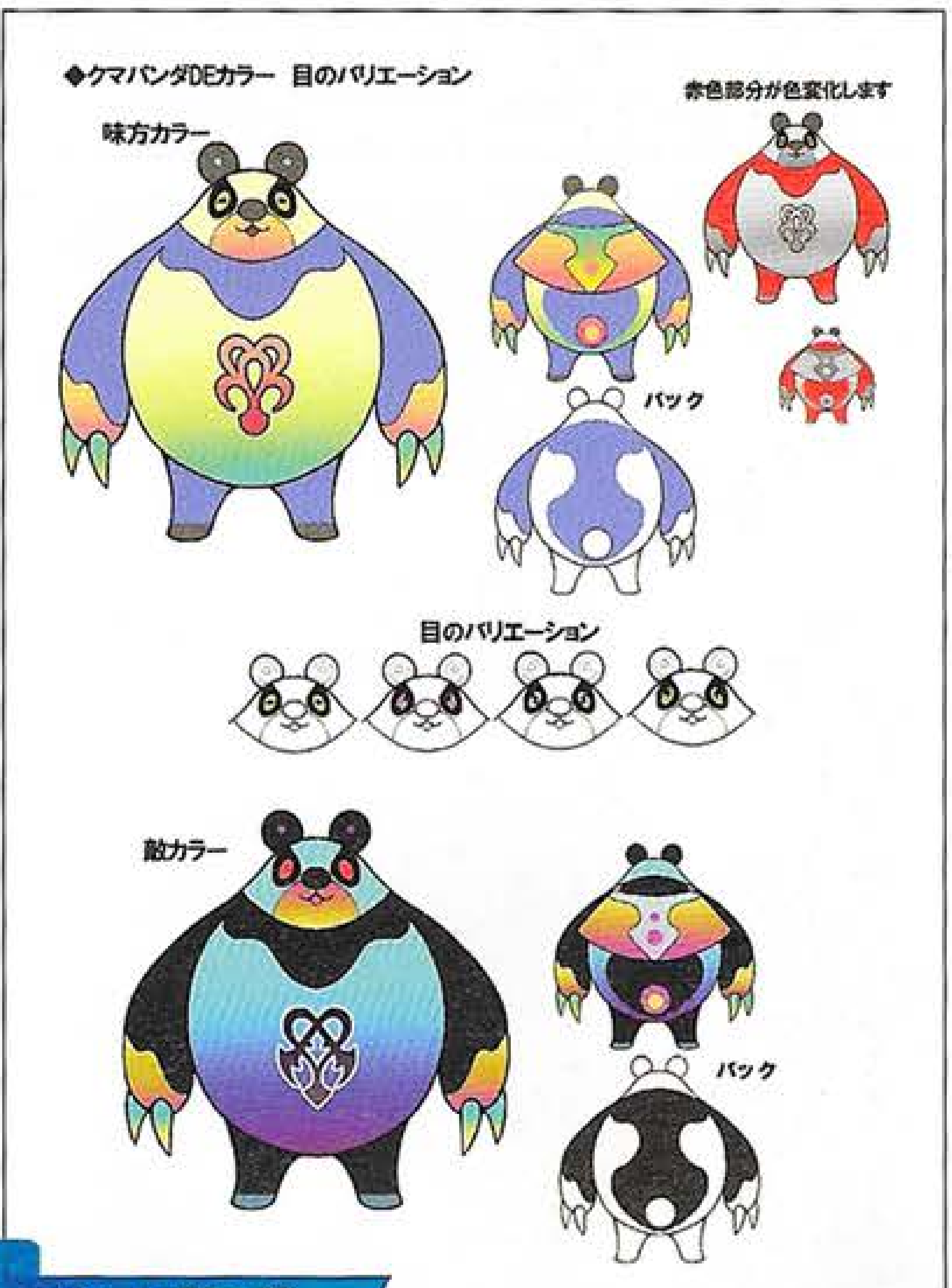
ドリームイーターの色のバリエーションと設定のアイデア。当初は、ニンジンを持つウサギ型ドリームイーターもいたようだ。



ワンダニャン



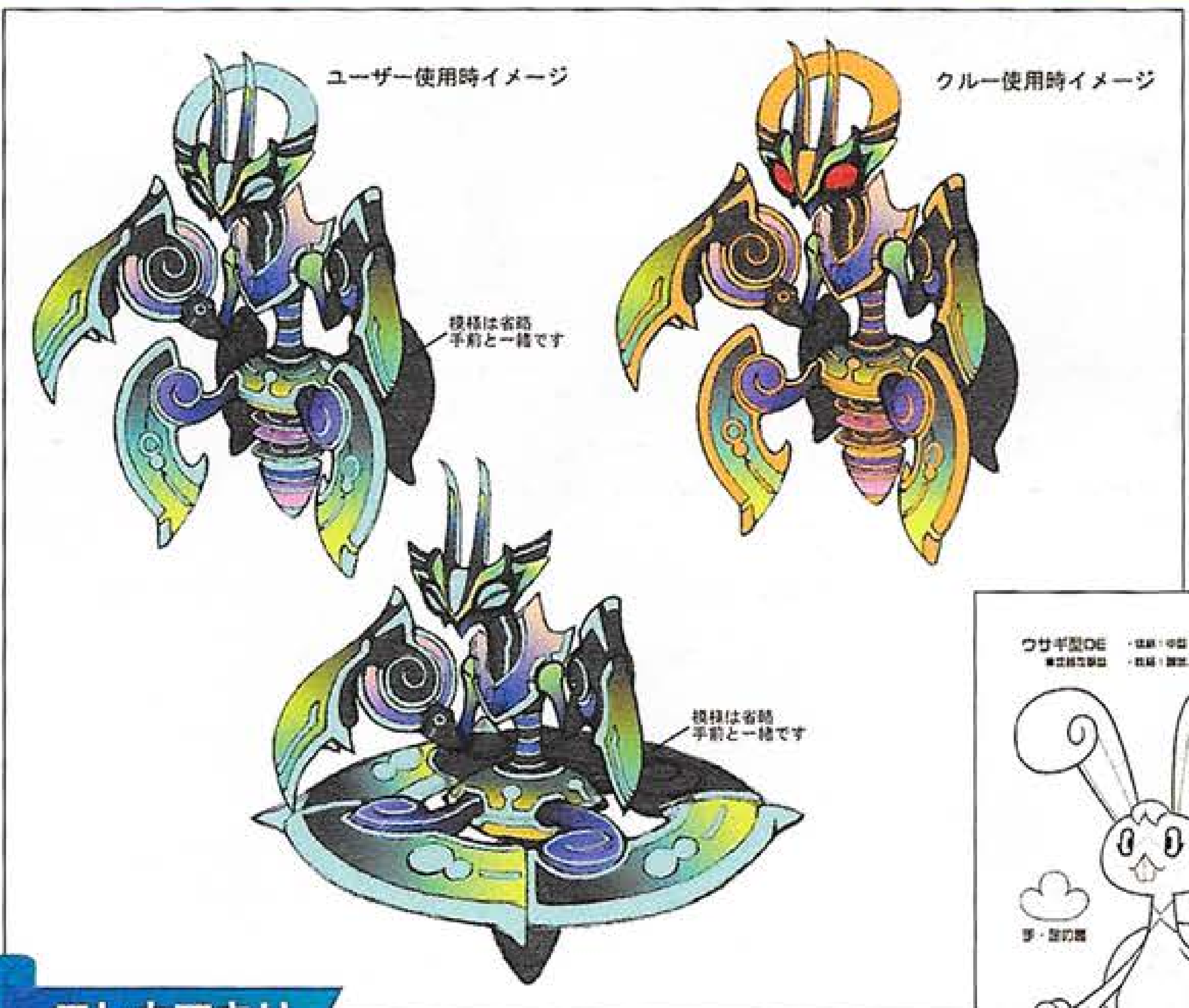
ナルバード



クマパンダー



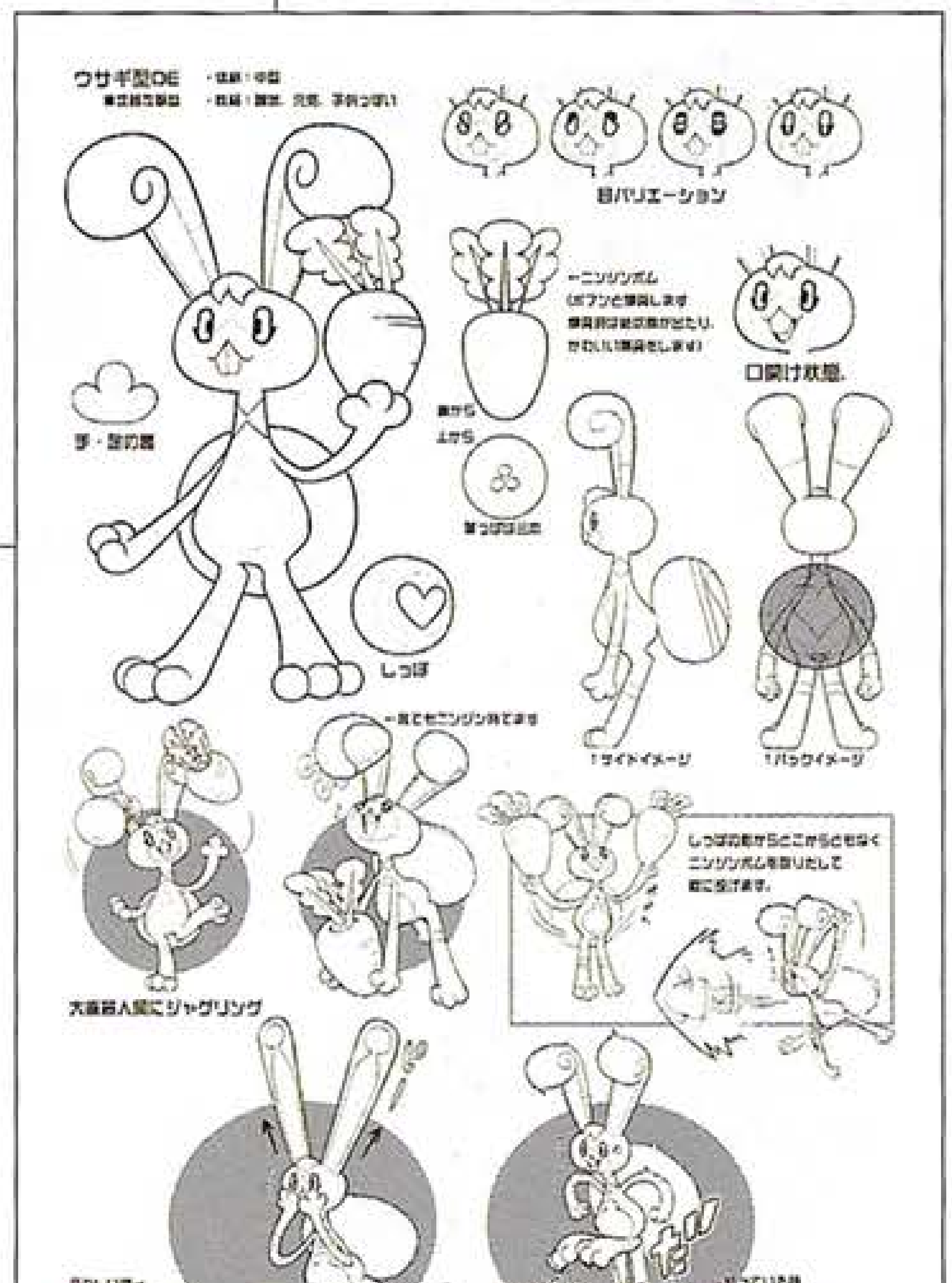
ネコキャット



エレカマキリ



バレットガゴイル



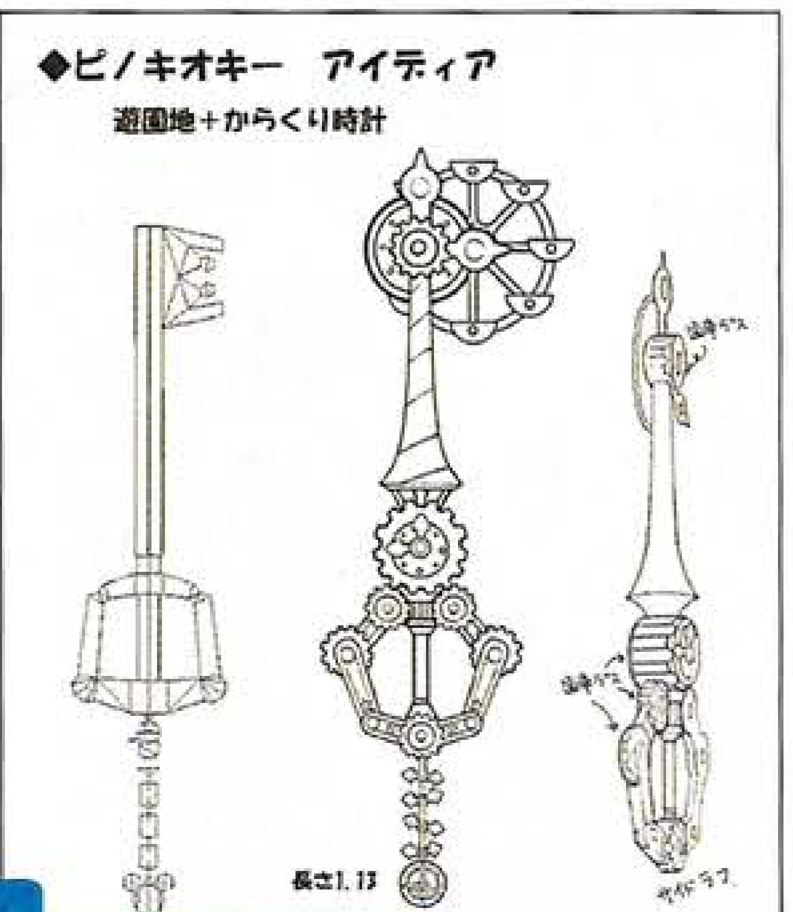
ウサギ型ドリームイーター（未採用）

INDEX

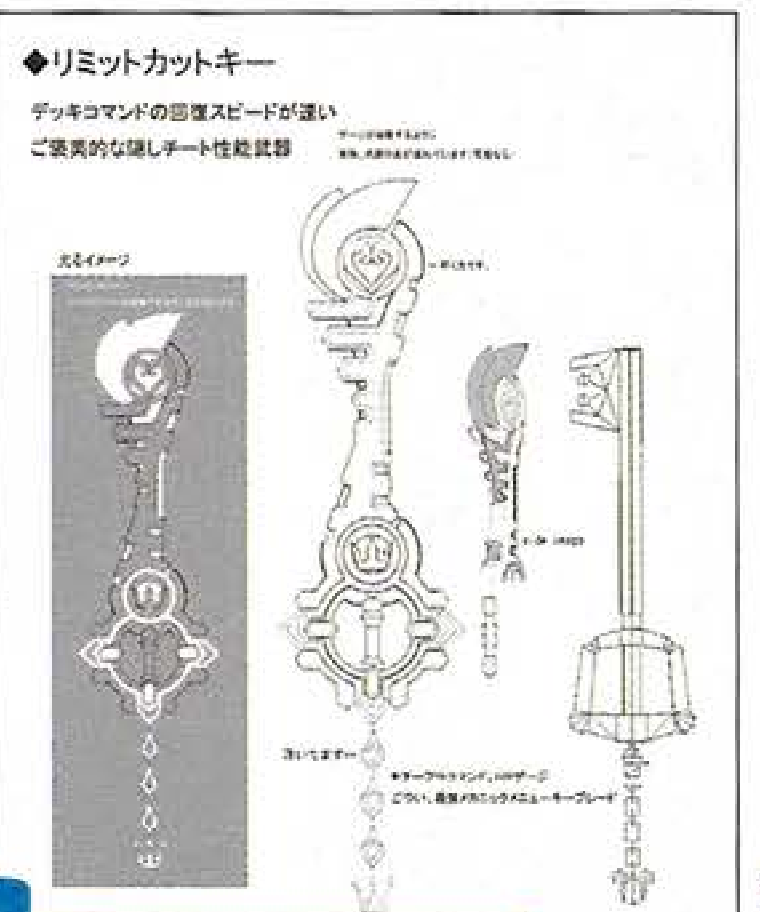
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

キーブレード設定画

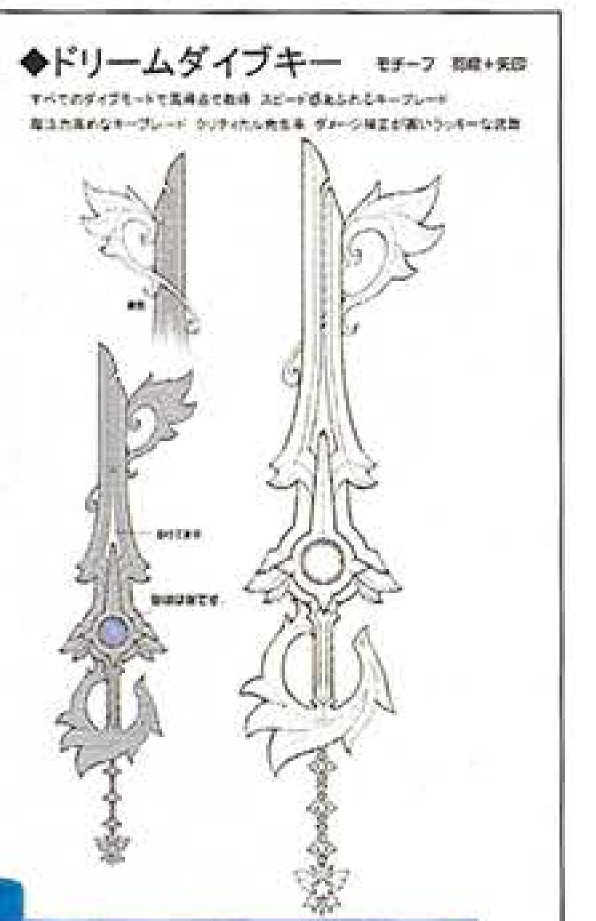
ソラたちや青年ゼアノートが使うキーブレードの設定画。羽根、アイス、時計など、さまざまなものがモチーフとなっている。



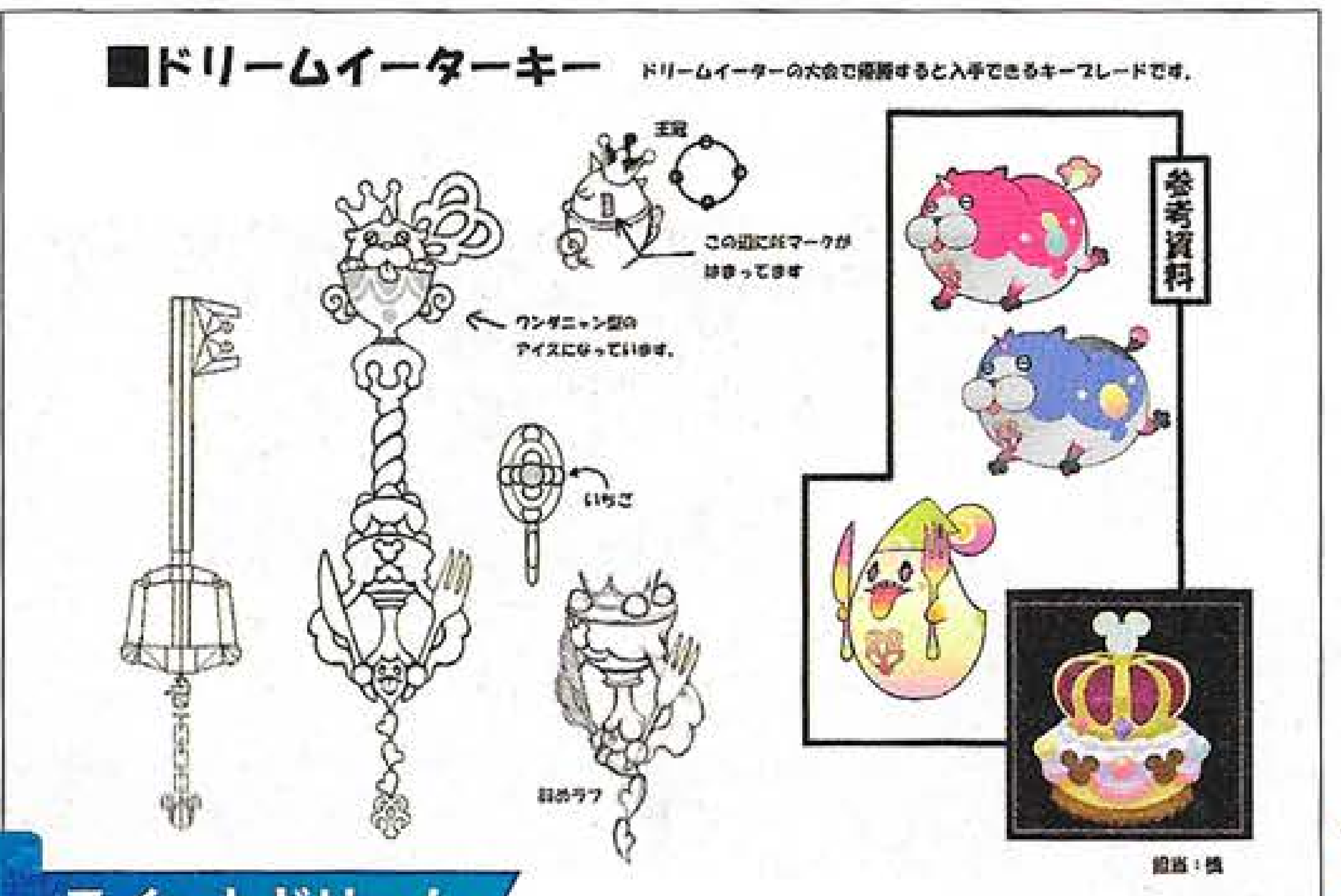
フェリスギア



オーバードライブ



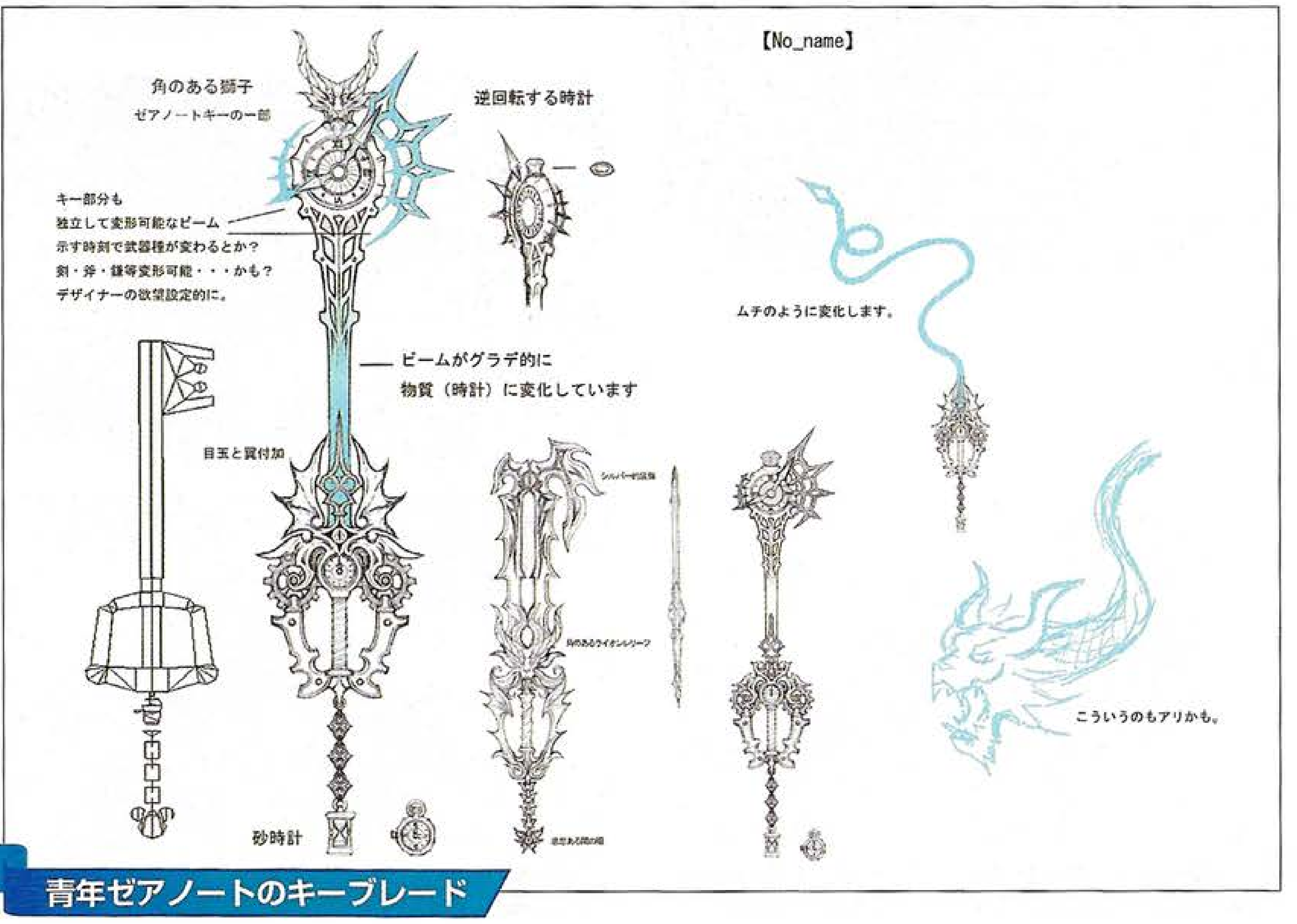
ダイブウイング



スイートドリーム



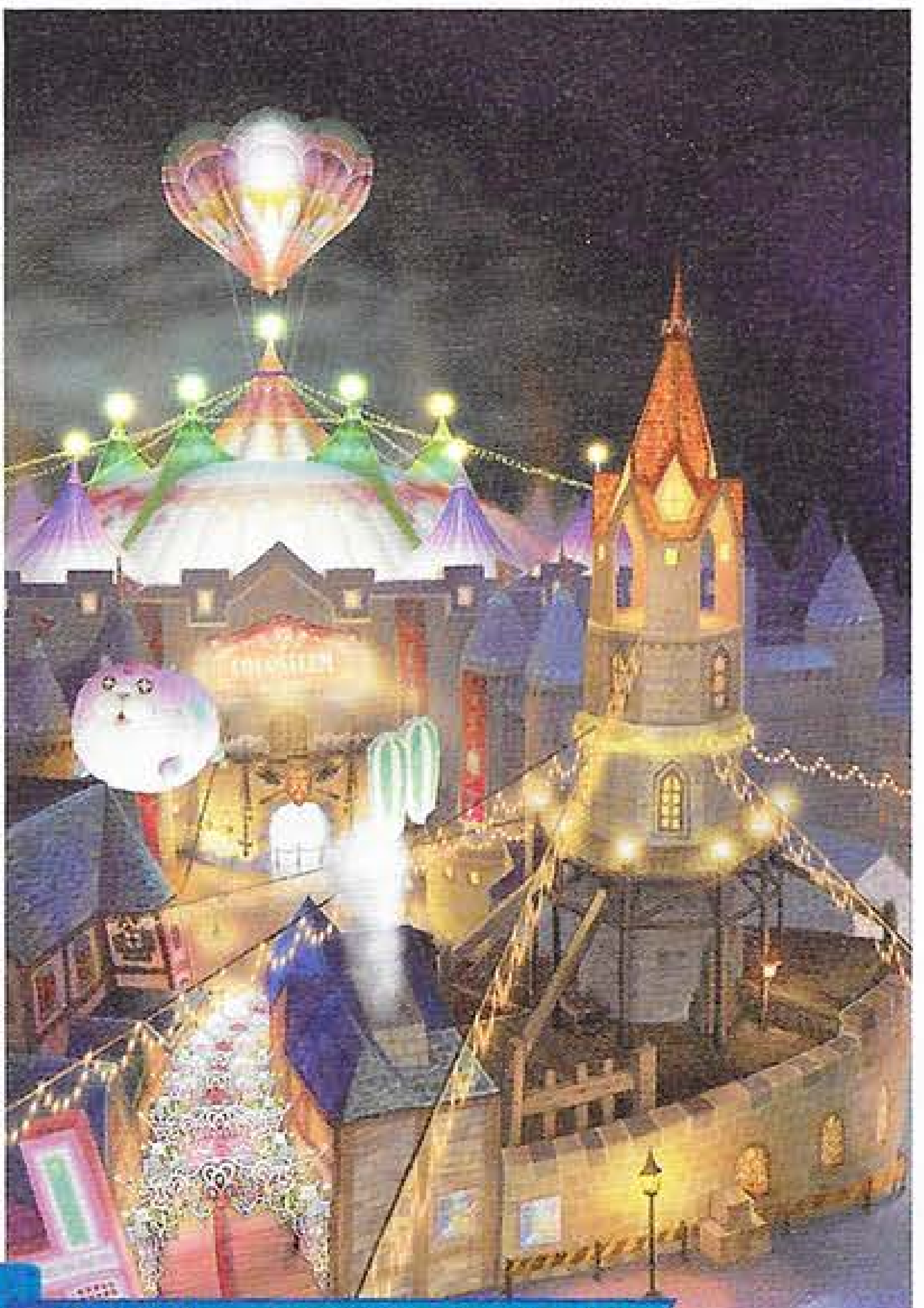
エンドオブペイン



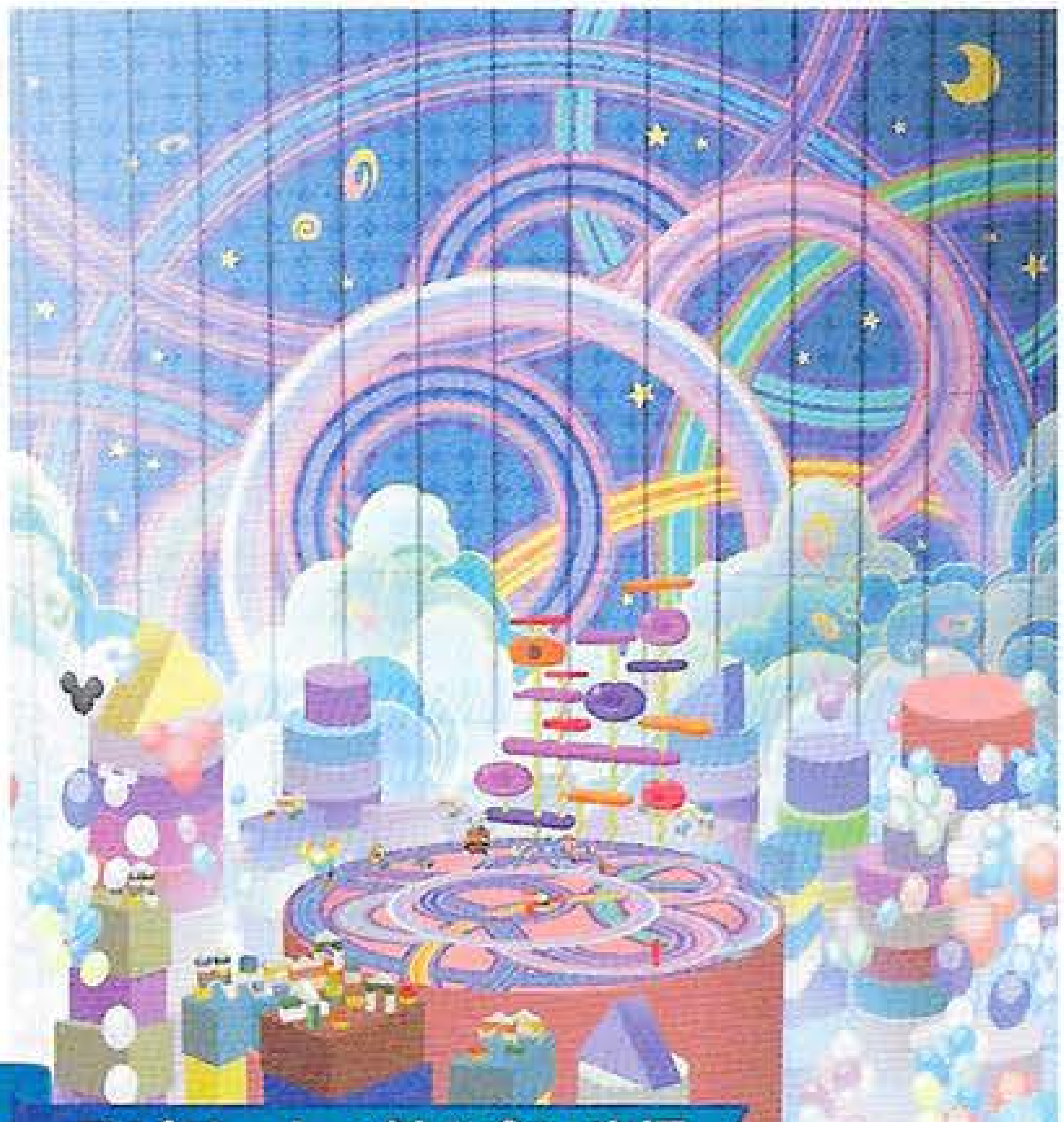
青年ゼアノートのキーブレード

背景設定画

ゲーム中に訪れる場所のイメージイラスト。噴水広場の壁には、『すばらしきこのせかい』に登場したグラフィティアートが。



トラヴァースタウン：4番街



スピリット：触れ合い広場



トラヴァースタウン：噴水広場



プランクスターズ・パラダイス：サーカス



ザ・グリッド：ダイブモード



シンフォニー・オブ・ソーサリー：ダイブモード



ソラの精神世界：ダイブモード

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

物語のまとめ

時間を超えたり眠りの世界に入ったりと、今回の物語では登場人物が複雑な動きをする。誰が何を目的にどう行動したのか、ここを読んで頭を整理しよう。

ソラたちの目的

復活したマスター・ゼアノートに対抗するには光の守護者であるキーブレード使いの力が複数必要だが、その何人かはソラの心とつながる形で眠っている。彼らをこの地に迎えるため「眠りし心を解放する力」を得ることが、今回ソラとリクが試練に挑む一番の目的だ。

ソラ



これまで何度もゼアノートの分身と戦ってきた勇者。今回は彼ら「真のXIII機関」の13番目の器として狙われ、夢の深淵へ誘われていく。



⬅夢の世界をめぐるときの衣装の胸元には、ゼアノートに目をつけられた証として、異端の印「X」のマークが刻まれる。

リク



キーブレードの正統継承者ながら、心の闇に悩む少年。ソラの夢に入り、彼を助けていくなかで、本当の意味で闇を克服していく。



➡ソラの悪夢を喰らう役目を無意識のうちに買って出たため、夢の世界での衣装の背中にスピリットのマークが刻まれる。

マスター承認試験の概要

今回の試験の概要は、キーブレードの使用法を学び直しながら、眠りに閉ざされた7つの世界の夢を旅し、眠りの鍵穴を7つ開くこと。こうした内容になったのは、世界の再生を助けつつ、必要な力を会得できるからで、本来マスター候補に課せられる試験よりも危険なものだ。



⬅具体的なルートは決まっておらず、課題さえ果たせば不思議な塔にもどれるはずだった。

過去へ飛んで眠りに閉ざされた世界へ

「眠りし心を解放する力」を持たない者が、眠りの鍵穴のある夢の世界に入るには、闇に呑まれて眠りに落ちる瞬間の世界へ行くしかない。そこでソラとリクは、キーブレードを使う前の自分たちがいた、『KH I』で闇に呑まれる直前の過去のデスティニーアイランドへと飛び、夢を介して眠りに閉ざされた世界を旅することになる。



⬅今回の物語は『KH II』からほどなく起きたことなので、ソラとリクの現実世界での姿は、当時とほぼ同じ。



➡ソラたちが生身で時を超えたのは特例で、ゼアノートの介入の余地はないはずだったが……(右ページ参照)。

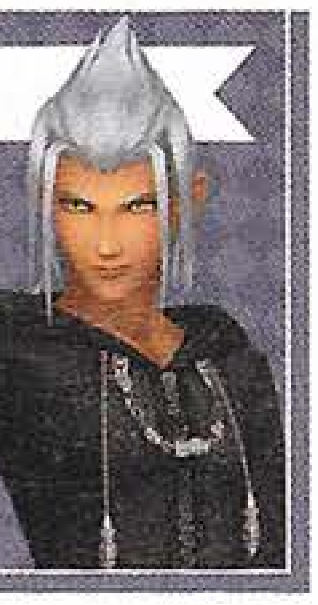
ゼアノートの目的

ゼアノートの目的は、Χブレード（キーブレード）を出現させて"真のキングダムハーツ"を導くことで一貫している。ただし、十数年前（『KH BbS』）はひとりの人間を光と闇に分離・統合させることでΧブレード（キーブレード）を生み出そうとして失敗したため、現在は「7つの光」と「13の闇」から生み出そうとしており、その「13番目の闇」としてソラとリクを狙う。



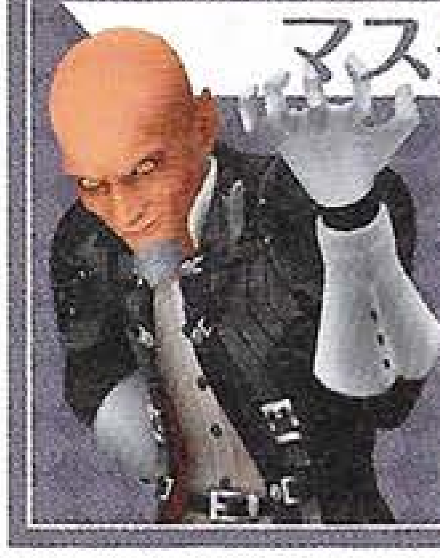
⬅作中の青年ゼアノートの言動は、ソラを混乱させ、闇に堕とそうとしてのもの。

青年ゼアノート



故郷デスティニーアイランドにいたころのゼアノート。時を超え、未来の自分たちに働きかける一方、夢の世界でソラを闇へ誘う。

マスター・ゼアノート



悪しきキーブレード使い。時をあやつる力を持ち、若き日の自分である青年ゼアノートにその力を授けて、13人の自分を集めさせる。

真のXIII機関

Χブレード（キーブレード）の素材となる13の闇を集めるべく、ゼアノートは闇に満ちた己の心を13の器に分け、同じ心と意識を共有する13人をそろえようとした。この"13人のゼアノート"で構成されるのが真のXIII機関。ゼムナスが機関を作ったのも13の器を集めるためだ。



ゼアノートの計画

ゼアノートの計画は『KH I』の約10年前、賢者アンセムの弟子仲間とともに肉体を捨てたことからはじまる（右の表の②）。そのあと彼は、時をあやつる力とハートレス化した状況を利用して過去へ飛び、昔の自分——青年ゼアノートに力を与えた。この力を使って青年ゼアノートは、『KH 3D』で本体が復活するまでの未来を知り、13人の自分を集める役目を受けたのだ。

ゼアノートのおもな行動

行動順	行動時期	行動者	行動内容
①	KH BbS	マスター・ゼアノート	テラの身体を奪いテラ=ゼアノート化
②	(①の1年後)	テラ=ゼアノート	心を捨て、ハートレスがアンセム、ノーバディがゼムナスと名乗る
③	(①の何十年も前)	アンセム(茶ローブ)	時を超え、過去の自分(青年ゼアノート)に力を与えて旅立たせる
④	(①の何十年も前)	青年ゼアノート	時を超え、⑩までの未来を知ったのち、デスティニーアイランドを出る
⑤	KH I	アンセム(茶ローブ)	ソラに「この世界はつながった」と言う
⑥	KH 3D	アンセム(茶ローブ)	承認試験のため時をさかのぼってきたソラに印をつけ、夢の世界への入口を作る(※1)
⑦	KH I	アンセム	リクの身体を乗っ取る
⑧	KH I	アンセム	"世界の心のキングダムハーツ"を目指し、ソラに倒される
⑨	KH II	ゼムナス	"人の心のキングダムハーツ"を目指し、ソラとリクに倒される
⑩	KH 3D	マスター・ゼアノート	アンセムとゼムナスが消えたため復活

※1…『KH 3D』では茶ローブの人物を異世界へのゲート「ポータル」とすることで、ほかの"ゼアノートたち"が夢の世界に介入する

Point 時を超えるルール

時を超えるには、超えた先に自分が存在しなければならない。また、イェン・シッドの魔法ではそのまま時を超えられるが、ゼアノートの力では、最初に時を超えるときは肉体を捨てる必要がある。なお、事実を書きかえることはできず、最終的にもとの時間にもどるのは、どちらも共通。



⬅ゼアノートが心と肉体を捨てたのは、時を超えるためでもあったわけだ。

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

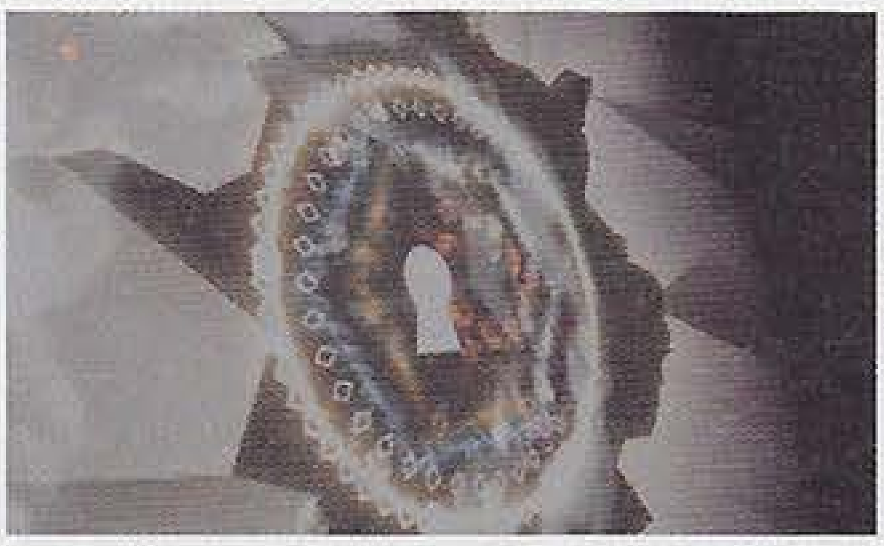
ストーリー簡単プレイバック

きたるべきマスター・ゼアノートとの戦いに備えて、マスター承認試験にのぞむソラとリク。世界の夢から夢へと旅するなかでふたりが体験した試練の道のりを振り返ってみよう。

※（鍵穴アイコン）…クリア時に眠りの鍵穴が解放されるワールド

デスティニーアイランド　過去の島へ

マスター承認試験を受けることになったソラとリクは、イェン・シッドの魔法で、キーブレードを使いはじめる直前の自分たちがいる、過去のデスティニーアイランドへと飛んだ。だが、海の魔女アースラの幻影が襲ってくるという不測の事態が発生。ソラとリクは嵐の海に投げ出され、眠りの鍵穴を無意識のうちに解放する。



←島が見る夢の世界に入ったふたりは、眠りの鍵穴の最初のひとつを開く。

Check　茶色いローブの男

島が闇に呑まれる(＝夢を見る)直前に現れた茶色いローブの男は、新たな器を得る前のアンセムだ。彼は『KHⅠ』でソラに近づいたのち、この場面でソラとリクに接触。ソラに印をつけて、自分を含む"ゼアノートの分身"たちが夢の世界に入ってソラを夢の深淵へ誘導する足掛かりを作った。



←『KHⅠ』でおなじみの彼は、今回も重要な役割を果たしていた。

トラヴァースタウン　離ればなれになったふたり

Side：ソラ

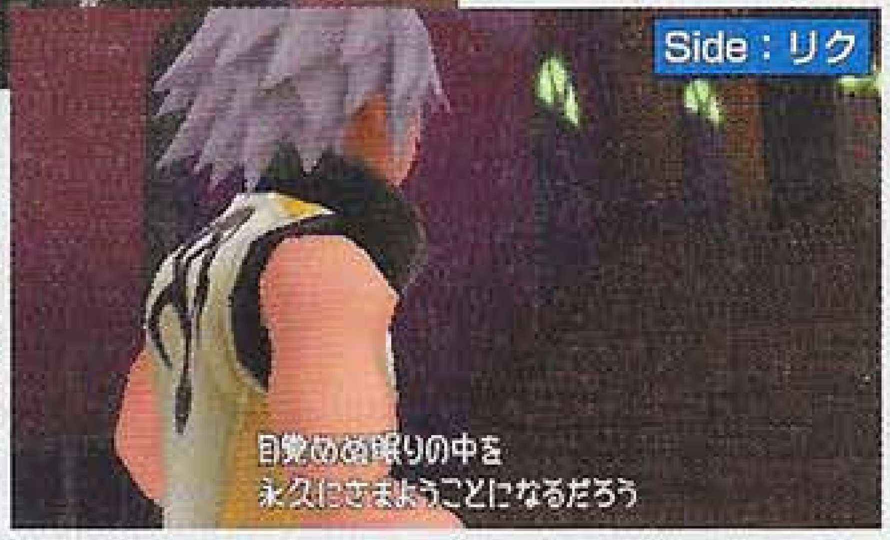
リクと離れてトラヴァースタウンで目覚めたソラは、己の存在を取りもどそうと「死神のゲーム」に参加している少年ネクたちと出会う。ソラが彼らのパートナー捜しを手伝っていると、「もうひとつのトラヴァースタウン」にリクがいることが判明。いつか再会できると信じて、ソラは眠りの鍵穴を開き、つぎの世界へ発つ。

Side：リク

ソラと離れてトラヴァースタウンで目覚めたリクは、この街を創った少年ヨシュアから、よく似たふたつのトラヴァースタウンに自分とソラが分断された事実を知る。両方の世界をつなぐポータル探しを手伝ったリクは、いつかソラと再会できると信じて眠りの鍵穴を開き、つぎの世界を目指す。



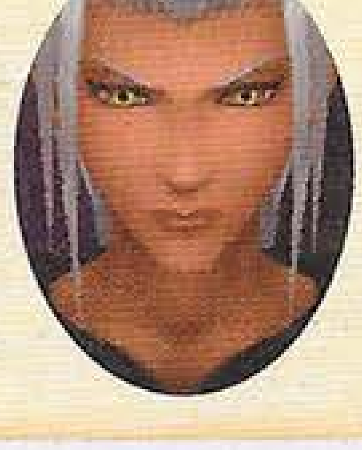
←ネクをだましてソラを連れてこさせる黒コートの青年。彼を前にするとソラは眠気に襲われ……。



➡リクを見た黒コートの青年は、「目覚めぬ眠りを永久にさまようだろう」と不吉なことを告げる。

Check　青年ゼアノート登場

「死神のゲーム」を主催する死神になりすまし、少年少女をだましてソラやリクを自分のもとに連れてこさせる黒コートの人物――青年ゼアノート。彼は、本体であるマスター・ゼアノートの指示を受けて夢の世界に現れ、ソラたちを夢の深淵、すなわち闇へと誘っていく。



ラ・シテ・デ・クローシュ　心を閉じこめているのは誰？

Side：ソラ

外見を理由に幽閉されている青年カジモドと出会ったソラは、彼が心まで閉ざしていることを心配する。そんなとき、カジモドの慕う娘エスメラルダがフロロー判事につかまった。ソラは警備隊長フィーバスやカジモドに協力し、フロローの従えるナイトメアを倒して、エスメラルダを救う。

Side：リク

フロロー判事が心に闇を抱いている――エスメラルダの話に関心を持ったリクは、フロローの情報を集めるなか、彼に幽閉されたカジモドと出会う。自分の心をしばるカジモドや、闇に堕ちたフロローの姿に過去の己を重ねつつ、リクは警備隊長フィーバスやカジモドに協力。フロローの従えるナイトメアを倒し、事件を解決する。



⬅青年ゼアノートに「お前は自分以外の心を閉じこめているのでは」と告げられ、動揺するソラ。



➡青年ゼアノートとともに現れたアンセムは、闇を制さねばリクもフロローと同じ道をたどると言う。

Check　ソラが心に隠したものは

青年ゼアノートの言葉は、ソラの心にヴェントゥスが隠れている事実を示す。一瞬彼が『KH BbS』のヴァニタスと重なって見えるのは、ヴェントゥスの視点によるもの(→P.427)。



一方そのころ…　人間となって目覚める者たち

レイディアントガーデンの地下にある研究室では、ソラたちと敵対するⅩⅢ機関の元メンバーたち――賢者アンセムの弟子だったエヴェン、ディラン、エレウス、イェンツォ、そしてリアの5名が、人間として復活をとげていた。



ザ・グリッド　記憶は書きかえられても

Side：ソラ

電脳世界ザ・グリッドは「不完全な現実」の破壊を望むクルーに支配され、かつてそのコピーデータの世界でソラの友となったトロンも、リンズラーという敵対プログラムに変えられていた。だが、とっさに彼にかばってもらったソラは、トロンの心は消えていないと確信。自分も、たとえ記憶がまちがっていても心は真実につながっていると確信する。



⬅ザ・グリッドは、『KH Ⅱ』で冒険した賢者アンセムのプログラム世界のオリジナル版だ。

Side：リク

青年サム、その父ケヴィン、新種の生命体クオラに協力し、現実世界への脱出口となるポータルへ向かうリク。だが、ポータルではクルーが待ち伏せていた。彼のけしかけたナイトメアを倒したリクと、捨て身の行動に出たケヴィンのおかげで、脱出を果たすサムたち。彼らの様子を見てリクは、自分とソラも試練を乗り越えていかねばと考える。



⬅「探求心のせいで視野を狭めてしまった」というケヴィンの話に、アンセムを思い出すリク。

NEXT PAGE

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

一方そのころ… “嫌な役目”を引き受けるリア

XIII機関のメンバーのうち、リアたちと一緒に人間として復活したはずのブライグとアイザは、いまだに行方がわからなかった。「嫌な役目はいつも俺だ」──そう言うとリアは、ふたりを捜すつもりなのか、レイディアントガーデンの外の世界へ向かう。



⬅リアの台詞は、『KH Days』で仲間のシオンを連れもどすときのもの。

プランクスターズ・パラダイス 人形にも心は宿る

Side：ソラ

遊びほうけた子どもをロバに変えてしまう怪しい遊園地にて、ソラは、以前の冒険で知り合ったジミニーやピノキオと再会する。しかし、彼らはソラのことを知らなかった。ここはピノキオたちの世界が見ている過去の夢の世界なのだと思い返しながら、ソラは、怪物クジラのモンストロに呑まれたピノキオたちの脱出を助ける。

Side：リク

リクが訪れたモンストロの体内は、かつて闇に染まりつつあった彼がピノキオをさらおうとした場所だった。ピノキオを連れ去ろうとする過去の自分の姿を発見したリクは、苦い過去をかみしめながらピノキオを連れもどし、暴れていたナイトメアを撃退。ピノキオとゼペットを再会へと導く。





⬅心を持つ人形ピノキオを珍しがるゼムナスに、ソラは、ノーバディにも心は宿るはずだと言う。



➡闇に堕ちて以来、自分の闇を映す者の存在に苦悩してきたリクだが、ピノキオたちに励まされる。

Check ソラもゼムナスたちと同じ？

「ピノキオが心を宿したように、ノーバディにも心が宿るはず」──そんなソラの言葉を受け流したゼムナスは、逆にソラのほうが自分たちと似た存在だと告げる。これは、彼ら“ゼアノートたち”が、ソラを闇に堕として「真のXIII機関」の一員に加えようとしていることを暗示したもの(→P.422)。



⬅青年ゼアノートとともに現れ意味深な言葉を残すゼムナス。

一方そのころ… ミニー王妃がつかまった！

イェン・シッドが住む不思議な塔で、ソラとリクの帰りを待つ王様たち。そこへ魔女マレフィセントが、ディズニーキャッスルのミニー王妃を誘拐したという手紙をよこしてきた。王妃を救出すべく、王様、ドナルド、グーフィーはグミシップで出発する。



⬅王妃の冠とともに届いた手紙には、王様たちへの指示が記されていた。

トラヴァースタウン(再訪時) ナイトメアをはさみ撃て!

Side：ソラ **Side：リク**

ヨシュアの頼みで、ソラとリクはそれぞれ、ネクたちのミッションを手伝うことになった。ネクたちは、仲間を呼ぶうえにふたつのトラヴァースタウンを行き来するナイトメアに苦戦しているらしい。ソラとリクは両方の街でナイトメアをはさみ撃ちにするが、倒し切れず外の世界へ逃げられてしまう。

Check 片方の世界はもう片方の「夢」?

ヨシュアの話からは、ふたつのトラヴァースタウンが近くて遠い場所にあることが判明。とくにSide：リクでは、片方がもう片方の夢の世界ではという仮説も示される。事実、リクが冒険しているのは「世界の夢を冒険するソラ」の夢のなかだ(→P.422)。



⬆ヨシュアは、ふたつの街は並行世界でも過去と未来でもないらしい、とリクに話す。

一方そのころ… 魔女の出した条件

マレフィセントとピートは、ディズニーキャッスルに駆けつけた王様たちに、ミニー王妃の解放条件として「世界のデータ」を要求する。そこへ現れたのは、なんとリアだった。彼のおかげでミニーは王様のもとへもどり、マレフィセントたちは退散する。



⬅世界のデータは『KH Re：コーデッド』で冒険の舞台となったものだ。

カントリー・オブ・ザ・マスケティア 大切なのは友を想う心

Side：ソラ

修行時代のミッキーたち三銃士と協力し、プリンセス・ミニーを悪漢から守るソラ。だが、黒幕は銃士隊長ピートで、3人が銃士に選ばれたのもウソだった。ショックを受けたものの大切なのは銃士の心意気だと思い直した一行は、もうひとつの世界にいるリクの助けもあり、オペラ座でミニーを救出。晴れて3人は銃士となる。



⬅ソラは銃士として修行していた時代のミッキーたちと力を合わせる。

Side：リク

オペラ座を訪れたリクは、ピートとその手下たちが何やら怪しい動きをしていることに気づく。彼らを探るなか、さらわれていたプリンセス・ミニーを助けたリクは、ミッキーたちをやっつけようというピートのたくらみを阻止。銃士同然の働きだとミニーにほめられ、銃士隊の心得「ひとりはみんなのために」を胸に刻む。



⬅銃士隊の心得を聞いたリクは、離れた場所にいるソラを思いやる。

一方そのころ… リアの申し出

機関員の復活が判明したいま、ゼアノートが人間にもどってソラたちの承認試験に干渉を図っている可能性は高かった。ゼアノートの裏をかくには、誰かが危険を冒さねば——悩むイェン・シッドたちに、リアが"あること"と引きかえに協力を申し出る。



⬅ドナルドが猛反対したリアの提案。それは……(→P.429)。

NEXT PAGE

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

シンフォニー・オブ・ソーサリー 〈 友と奏でるハーモニー

Side：ソラ

この世界では、トラヴァースタウンから逃げたナイトメアが楽譜に取りついたせいで闇があふれ、不思議な塔で修行中のミッキーが悪夢に悩まされていた。ソラは音の力を入手し、もうひとつの世界にいるリクと協力して、闇を払うことに成功。ナイトメアを追い出し、ミッキーを助ける。

Side：リク

ナイトメアが楽譜にとりついたせいで悪夢にうなされる、修行時代のミッキー。彼を助けるべく音の力の入手に向かったリクは、道中で闇夜の火山に迷いこむも、火山の魔人を倒して帰還。もうひとつの世界にいるソラと協力して闇をはらい、現実世界で親友となるミッキーと固い握手をかわす。



⬅またしても現れた青年ゼアノートは、「眠りの先で待っている」と謎めいたことをソラに告げて去っていく。



➡青年ゼアノートは、リクが闇に堕ちたときの話を彼の古傷をえぐるように述べ立てるが、リクは動じなかった。

Check 迫りくる「深淵の時」

"ゼアノートたち"が本来目をつけていたのはリクのほうだった。だが、リクの心を闇に追いこめなかったため、標的をソラに変更。ソラが夢の深淵に堕ちると匂わせて去っていく。



一方そのころ… 王様、発つ

ソラとリクの帰りを待つ王様たちは、今回の試験を開始した直後のソラたちに、過去の世界で肉体を捨てていたゼアノートが接触した可能性に気づく。ソラとリクがあぶない——ふたりを無事に連れ帰るべく、王様はひとり旅立つ。



存在しなかった世界①(夢) 〈 闇の深淵へのいざない

Side：ソラ

眠りの鍵穴を7つ開けたソラは、なぜかⅩⅢ機関の拠点に運ばれた。不思議がる彼にシグバールや青年ゼアノートは、自分たちがソラを誘導したと告げる。彼らはソラを含む13の器にゼアノート本体の心を注ぎ「真のⅩⅢ機関」を作ろうとしていたのだ。友との絆の力で抵抗するソラだが、心は夢の深み——闇の深淵へ堕ちていく。



⬅闇の眠りについたソラの身体は、「真のⅩⅢ機関」の手に落ちてしまう。

Side：リク

ⅩⅢ機関の城で、深い眠りにつくソラの幻影を見つけたリクは、アンセムからすべての事情を聞く。試験開始時、異変を察知したリクは無意識のうちにソラの夢へ入り、彼の悪夢を喰らう役目を果たしてきたのだ。友を救うなら心に封じた闇の力を解放せよ、と呼びかけるアンセム。だが、リクはそれをこばみ、彼に立ち向かう。



⬅リクは、闇を閉じこめるのではなく己の光の一部とする決意を固める。

存在しなかった世界②(現実)　マスター・ゼアノート復活

Side：リク

夢の世界から脱出したリクは、スピリットの導きで、ソラを手中にした真のⅩⅢ機関のもとへ駆けつける。彼らは復活したマスター・ゼアノートを中心に「13の闇」をそろえ、「7つの光」と融合してχブレードを生み出そうとしていた。ソラも「13番目の闇」にされかかるが、リクは王様やリア、ドナルドとグーフィーの助けを受けてそれを阻止。ゼアノートたちは再会を予告して消えていく。



⬅人間にもどったマスター・ゼアノートは、ソラを13番目の器とし、己の闇を注ごうとする。



➡試験を利用してソラの入手を図った真のⅩⅢ機関。その計画の裏をかけたのはリアのおかげだった。

不思議な塔～ソラの夢の深淵　大切なものを救うため

Side：リク

不思議な塔にもどっても、ソラは目覚めなかった。リクはソラを助けるべく、試験を通じて身につけた力を使い、ソラの夢の一番深い部分である闇の深淵へとダイブ。襲いかかってきた鎧と戦い、ソラを救い出す。



⬅闇の深淵にいた謎の鎧の正体は、ヴェントゥスの鎧に守られ眠っていたソラの心だった。

ソラの夢のデスティニーアイランド　賢者が残したメッセージ

Side：リク

気がつくとそこは、ソラの夢のなかのデスティニーアイランドだった。リクは、ソラにつながる者たちの問いに答えてソラの目覚めの鍵を手に入れ、賢者アンセムと再会。彼がソラのなかに隠していた研究データを受け取り、帰路につく。



⬅かつてリクと共闘した間柄である賢者アンセムは、心とは何かをリクに説いて聞かせる。

不思議な塔　承認試験の結果は……

ソラの夢からもどったリクと、眠りから目覚めたソラは、イェン・シッドから承認試験の結果を聞く。ふたりとも力を認められたものの、正式にキーブレードマスターとして認定されたのはリクのほうだった。ソラは素直にリクを祝福し、一同はお祝いムードに包まれる。



⬅リクが帰還すると、ソラたちはお菓子を囲みながら盛大なパーティーを開いていた。



➡いよいよソラとリクは、イェン・シッドからマスター承認試験の結果を言い渡される。

ENDING

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

今作で新たに判明した事実

かつてノーバディだった者が人間として復活

『KH 3D』では、「以前のソラたちの活躍の結果、ハートレスとノーバディが消えた」という理由により、XIII機関のメンバーの約半数が、人間として復活。また、No.2のシグバールとNo.7のサイクスは、人間にもどったかは不明だが、真のXIII機関入りしている。

XIII機関メンバーの『KH 3D』での状況　★……真のXIII機関入り

I	II	III	IV	V	VI	VII
ゼムナス	シグバール	ザルディン	ヴィクセン	レクセウス	ゼクシオン	サイクス
復活★(※1)	復活？★	復活	復活	復活	復活	復活？★

VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV
アクセル	デミックス	ルクソード	マールーシャ	ラクシーヌ	ロクサス	シオン
復活	？	？	？	？	ソラとつながり眠っている	

※1……人間にもどった本体(マスター・ゼアノート)のほか、ゼムナスも真のXIII機関入りしている

「13人の闇の探求者」VS「7人の光の守護者」

ゼアノートは、闇の探求者である自分と同等の者を13人そろえて「13の闇」となり、「7つの光」とされるセブンプリンセスを利用してχ(キー)ブレードを作ろうとしている。彼女たちを守り、13の闇に対抗しうるのが、ソラたち7人の光の守護者なのだ。

13人の闇の探求者…マスター・ゼアノート、アンセム、ゼムナス、シグバール、サイクス、青年ゼアノート、＋7人

7人の光の守護者…王様、ソラ、リク、行方不明の3人、＋1人



⬅アンセムは『KH I』でセブンプリンセスを集め、ゼムナスは『KH II』でXIII機関を作ることで、χブレードの素材集めを無意識のうちに行なっていた。

心なき者にも心は宿る

物語の終盤には、人形や植物など何にでも心が芽生える可能性があることを、賢者アンセムが明言する。「心なき者」とされてきたノーバディのロクサスやアクセルが感情を見せた理由も、これで説明がついた。また、シオンのような作られた存在も、心があるなら一個の人間として復活できる可能性がある。



⬅人形のシオン、ソラという本体を持つロクサスも、単独で存在できる？

新たな力の会得

ゼアノートたち真のXIII機関の横ヤリは入ったものの、ソラとリクはマスター承認試練を通じて、「眠りし心を解放する力」を得た。これによりふたりは、眠りに閉ざされた世界に外から入ることが可能に。また、「ソラのなかで眠る者たち」も、今後目覚めさせることができるかもしれない。



⬅最後にリクとソラは、入手したばかりのこの力を使い、夢の世界に入った。

そして物語は、眠りからの復活へつづく……



Coディレクター【所属：大阪開発チーム】

安江 泰

Tai Yasue

代表作 KH Re:COM、KH BbS、ベイグラントストーリー、テトラマスター、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 本作のコンセプトは？

A いくつかあるのですが、ひとつあげるとしたらアクションの進化ですね。今後の『KH』シリーズへの布石となるような、ぶっ飛んだアクション、爽快なアクション、自由度の高いアクションを目指しました。それを具体化したものが、フリーフローアクションです。開発の最初のころに、野村（野村哲也氏）から「フィールドを自由に駆け抜けられるようなアクションがほしい」というリクエストがあって、2〜3日かけて企画して、2〜3週間ほどでソラがゲーム画面でそれらしく動くようにしました。開発スタッフが足並みをそろえるには、早い段階でそのゲームのウリを実際に画面で確認できるようにすることが大事なんですが、そういう意味ではフリーフローアクションの導入は良いきっかけになったと思います。ゲームのスピード感だけでなく、開発のスピード感も一気に上げてくれました。

Q 3DSの機能を活かすために工夫したことがあれば教えてください。

A これまでの『KH』シリーズではボタン操作がメインでしたが、3DSはタッチ操作もできるので、アイデアがいろいろ広がりました。本作では、リアリティシフトやリンクポータルの操作など、さまざまなところにタッチ操作を導入していますが、なかでもリアリティシフトでは、発動した瞬間に操作が上画面から下画面に切りかわるときの流れをスムーズにすることと、各ワールドならではの遊びを採り入れることの2点に、かなりこだわっています。

Q もっとも苦労した点は？

A ドロップシステムですね。従来の『KH』シリーズとはプレイのテンポを変えてしまう可能性がありましたから、正直「ハードルが高いな〜」と思っていましたが、結果的に新鮮なプレイ感覚が味わえる要素になったので、導入して良かったです。じつは、ドロップシステムのプロトタイプを作った時点では開発スタッフ内での評判がいまひとつで、かなり熱い議論を交わしたんです。しかし、「DROP」ボタンでの任意ドロップと、残り時間が少なくなったときのボーナスタイムを採用したことによって、「楽しい！」という意見に変わりました。

Q ボツになったアイデアには、どのようなものがありましたか？

A 大量にありますが、なかでもイチオシだったのは、写真を撮影しながら戦う「通信激写バトル」です。通信相手のプレイヤーの写真を3DSのカメラで撮影すると、その画像がボールに変化し、それを飛ばして通信相手のキャラクターを攻撃するというもので、企画書にはアートディレクターの小林君（小林 元氏）の写真を使って、彼の頭がボールのように飛んでいく図を作りました。彼は坊主頭なので、ものすごくサマになっていましたね（笑）。

Q スピリットのシステムを作るうえで、とくに気をくばったことは？

A スピリットに愛着を持ってもらうには、スピリットが本物のペットのように個性を持ち、プレイヤーが意図していない行動をとるようにすることが大事だと思ったので、その点に関してはかなり気をくばりました。たとえばスピリットには、よく見せる行動のほかに、低確率で見せるレアな行動を追加で作ってもらっています。個人的には、ワンダニャンの画面をなめる動作がお気に入りです。ヨダレの表現がたまらないですね！

Q ミニゲームの『フリックラッシュ』が生まれた経緯を教えてください。

A 『フリックラッシュ』は、「通信激写バトル」がボツになったときに、野村が代替案としてリクエストしてきたものです。最初は紙でカードを作って、それをもとにルールを練って開発しましたが、あまり楽しくなかったので、イチから作り直して、いまの形になっています。開発の終盤には、いろいろなスタッフにプレイしてもらって検証しましたが、みんながハイテンションでプレイしていたのを見て、「『通信激写バトル』ではなく『フリックラッシュ』を作って良かったな」と実感しました。

Q 今後『KH』の新作を手掛けることになったときに挑戦したいことは？

A 『KH』シリーズのさらなる進化系に挑戦したいです。これまでに登場させていないワールドならではの遊びだったり、本作よりもさらにぶっ飛んだアクションだったり、ついついハマってしまうミニゲームだったり、難しくないけど奥深いゲームシステムだったり……。やりたいことはいろいろありますが、まだ具体的な形にはなっていないので、これからアイデアを練ります！

自分だけが知っている本作の秘密

最初の時点では、最終ボスが青年ゼアノートでした。開発の途中でシナリオが追加されたために、急遽ナイトメア・アーマーヴェントゥスを作ったんです。最終ボスが2体もいるということで、作品としては豪華になったものの、そのぶん開発は大変でしたね。

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

「7人の光の守護者」と「13人の闇の探求者」がそれぞれ誰なのかぜひ考えてみてください



KINGDOM HEARTS 3D[Dream Drop Distance]

野村哲也 INTERVIEW

マスター・ゼアノートの野望が明らかになり、物語が佳境を迎える『KH』シリーズ。ディレクターの野村氏に、本作の制作秘話だけでなく、シリーズの今後についても語っていただいた。　　　　（聞き手：山下　章）

『KH』シリーズが向かう方向を示すためにフリーフローアクションを入れた

――『KH 3D』の構想はいつごろから描いていたんですか？

野村　『KH BbS』の制作途中くらいでしょうか。もともとは別の構想の『KH』の着手を考えていて予定になかったんですが、3DSというハードを見て思いついた作品ですね。

――『KH』シリーズの作品は毎回、各ハードの機能を活かしたものとなっているイメージがありますが、3DSを見て思いついた要素というと何ですか？

野村　フリーフローアクションは「つぎに作る『KH』では、とりあえずこれをやろう」と思っていたんで、実際に3DSを見たあとに考えたものというとダイブモードですね。『KH I』や『KH II』で登場したグミシップはふつうに乗り物で移動しているイメージでしたが、今回は奥へ落下していくというか、目的地のワールドへ飛びこんでいくようなものをやりたいなと思いまして。なので、ダイブモードは見た目のイメージが最初にあって、そこからゲームのシステムを固めていった感じです。

――フリーフローアクションを導入しようと思ったきっかけは何だったのでしょうか？

野村　『FF零式』とか『FFヴェルサスXIII』とか、『KH』シリーズ以外のアクションRPGがいろいろと増えていくなかで、そういった作品たちと明確な差別化をしなければ、との思いがまずありました。そこで「『KH』シリーズが向かう方向はこっちだよ」という方針を示すうえで、『KH』シリーズらしさがもっともよく表れる要素は何だろうと考えたときに、リアルなキャラクターでは表現できないアクションの大胆さ――いままでのジャンプの飛距離からはありえないくらいのジャンプができる、フリーフローアクションを思いついたんです。

――あのシステムは、ヘタをするとゲームバランスの面で破綻をきたしかねないと思いますが、調整にはかなり気を使ったのでは？

野村　まあ、スタッフからはすごくイヤがられるシステムですよね(笑)。キャラクターが自由に大きなジャンプができるとなると、どこへ飛んでいかれるかわからないし、プレイヤーのあらゆる行動に対応しなければならなくなるので、大変だという意見は最初の時点から出ていました。でも、『KH』はこういう方向へ進化するからってことをスタッフに説明したら、やってくれましたけどね。

――これまでの『KH』だと、ふつうのジャンプでは取れなくて、『ハイジャンプ』を手に入れてはじめて中身が取れる宝箱というのがありましたが、今回はフリーフローアクションでほぼすべて取れますよね。

野村　それに関しては、おもしろいならまあいいかと。フリーフローアクションは、使いこなせないと制御が利かないくらい動きまわるけど、うまく使いこなせば、アビリティの『ハイジャンプ』とかがなくても宝箱の中身が取れる。そこがこのシステムの魅力だと思うので、いつもの『KH』とちがうテイストになったとしても、ヘタに制限をかけてつまらなくなるよりもいいかなと思ったんです。

HPのほかにスリルを与えるための ドロップシステム

――『KH 3D』というタイトルは、立体の3Dを表すだけでなく、サブタイトルの3つの単語の頭文字にもかけられていて、うまいなと思いました。
野村　3つのDで『3D』にしようというのは早くから考えていました。ただ、「ドリーム」「ドロップ」まではスムーズに決まりましたが、あとひとつがなかなか出てこなくて。シナリオがある程度形になってきたころに、ソラとリクの会えそうで会えない距離感から、「ディスタンス（距離）」を思いついたんです。あとひとつ、「ディスタンス」を決定づける秘められた意味があって、それは「3」という数字自体への距離の「3D」です。
――「ドリーム」と「ドロップ」をタイトルに組み入れていたということは、ドロップシステムはその時点から想定していたんですか？
野村　そうですね。過去の『KH』シリーズでも、キャラクターごとに物語がわかれているタイプの作品は何度か作りましたが、「ひとつひとつの物語がショートストーリーのように感じられる」といった意見があったので、今回は物語を一本化しようと最初から決めていました。その場合、操作キャラクターの切りかえをどういうタイミングで行なうべきか、いろいろ考えまして。任意で切りかえるのがいいかなとも思ったんですが、何かスリルがほしかった。これまでのシリーズでも、HPが減らされてあやういというスリルはずっとありましたが、それはレベルアップをしていくうちに脅威ではなくなるわけです。そこで、それ以外にもうひとつ用意できたらと思って、ドロップで強制的に操作キャラクターが切りかわる形にしました。あと、任意での切りかえのみにすると、ソラとリクのどちらかだけで遊びつづける人が出てきて、片方のキャラクターばかりが強くなりすぎる可能性があるので、それをコントロールする意味合いもあります。
――スピリットの育成システムも、仲間にできるスピリットが50種族以上いて、かなりやりこみがいがある要素ですね。
野村　敵キャラクターを仲間にして育成するシステムを自分が作るのであれば、こういう形かなと。倒すことで敵を仲間にするのではなくて、生まれるところから強くなるまで育てていく過程を体験して、育てる対象に愛着を感じてもらいたかったんです。そのシステムを実現するにあたり、ハートレスやノーバディを仲間にするのは設定的におかしいので、ドリームイーターという新たな存在を作ることにしました。最初はもっと種族が少なかったんですが、それだとバリエーションに欠けるだろうと思って、50種族以上は必要じゃないかとスタッフに頼んだんです。ソラやリクと協力しながら敵と戦っているように見せなければならないし、リンク攻撃で背中に乗れるようにしたりする必要もあったので、作業的にはかなり大変だったと思います。
――ドリームイーターのデザインで、野村さんが手掛けたものはどれですか？
野村　自分で描いたのはワンダニャンだけです。ほとんど一発描きした感じで、手直しは全然していません。ほかのスピリットは、スタッフにワンダニャンを見せて「かわいくなりすぎず、愛嬌のあるヘンなデザインにしてほしい」と依頼したら、みんなノリノリで描いてくれて、つぎからつぎへとおもしろいものができあがってきましたね。

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

まるごと哲さんに聞け！

キングダムハーツ3D ［ドリーム ドロップ ディスタンス］

シナリオの謎

ソラたちとゼアノートたちの戦いも最終局面に入った。きたるべき決戦が描かれる前に、『KH 3D』の物語に関する疑問を、野村氏に解決してもらおう。　（聞き手：大野優子）



――物語冒頭のイベントシーンは『KH I』の10年前にゼアノートたちが心を捨てる実験を行なったときの回想場面ですか？
野村　そうです。ある意味、今回の物語の発端ですから。
――その実験で生まれたハートレスである茶ローブの男が「この世界はつながった」と言うのは、『KH I』では島が闇とつながったという意味だったのに対し、今回はゼアノートたちが夢の世界につながったことを指しているのですか？
野村　その両方ですね。あの場面で茶ローブの男がソラたちに接触した結果、彼自身がポータルとなり、ほかのゼアノートたちが夢に介入可能になりました。
――ゼアノートたちがソラのなかのヴェントゥスを呼び覚ますような発言をするのはなぜでしょう？
野村　ソラの心をまどわせて闇に堕とすためです。物語中でも自我の放棄が心を失うことにつながるという話が出てきます。なお、青年ゼアノートが、『KH BbS』に登場したヴェントゥスの闇の半身であるヴァニタスと一瞬重なって見えるのは（→P.419）、ヴェントゥスの心がソラのなかで反応しているということの表現です。
――存在しなかった世界の後半で現実世界にもどっても、ソラたちの姿がそのままだったり、ドリームイーターが現れたりするのは？
野村　ソラたちの姿はイェン・シッドの魔法によるものですから不思議な塔に帰らないともどらない仕組みですし、ドリームイーターはソラが眠ったままになっていたので現れています。あと、存在し

次ページへつづく



最後のバトルのあとに選ぶ選択肢は じつはトラップだった？

——今回は、『KH』シリーズではひさしぶりにソラとリクが主人公になりました。

野村　ファンのかたがたから「そろそろソラを操作して遊びたい」との意見をたくさんいただいていたので、その声に応えたいという気持ちはありました。ただ、今回の物語の真の主人公は、ソラではなくリクです。これまでのリクは、自分のなかの闇を閉じこめるといったスタンスでしたが、それが闇を自分の力に変えるようになるという、彼の成長を描いたのが今回の物語ですね。その象徴として、最後にリクがキーブレードマスターに選ばれるわけです。

——今回はシリーズ初登場のワールドが多いですが、どのように選んだんですか？

野村　基本的には、大阪開発チームからの提案です。登場させたいワールドと、そこでやりたいことを一緒に提案してもらい、そのなかから選んでいきました。最初は、シンフォニー・オブ・ソーサリーをソラとリクで『ファンタジア』と『ファンタジア2000』にわけるといった案もありましたね。

——『すばらしきこのせかい』のキャラクターたちがトラヴァースタウンに登場するのも、大阪開発チームからの提案ですか？

野村　いえ、最初のシナリオでは、いつものようにレオンやシドが出てくる予定でした。でも、今回のトラヴァースタウンに彼らがいるのはおかしいし、そもそもトラヴァースタウンに着いてシドに「よう、お前ら！」みたいなことを言われるパターンは、もうそろそろいいかなと。それで、誰を出せば新鮮な感じになるだろうかと考えたときに、渋谷という都会の少年たちと、ソラみたいな田舎の少年の触れ合いを描いたらおもしろくなるかもと思って、『すばせか』のキャラクターを出すことにしました。それと、今回のトラヴァースタウンはいろいろ説明をしなければならないワールドなので、説明役としてヨシュアが適任だったというのも理由のひとつです。

——メモワール機能で、回想シーンを好きなときに見ることができるのは新鮮でした。

野村　制作側としてはなるべく濃い話にしようと思うんですが、そうすると説明のためのイベントシーンをたくさん見せなくてはいけなくなる。入り組んだ話にしつつ、イベントシーンの数を増やさずにすむ方法はないかと、つねづね考えてはいたんですが、メモワールはそのひとつの方法になったかなと思っ

前ページより

なかった世界は、XIII機関が『KHII』で倒されて以来世界としての存在があやふやになっているんです。そもそも光と闇の狭間にある世界はほかの世界とはルールが異なっており、不思議な塔も、いつも決まった場所に建っているわけではありません。トラヴァースタウンもそのつど形成され直しますから、今回登場したのは『KHI』のものとは厳密には別です。

——王様の時間魔法が青年ゼアノートにほとんど通用しなかったのは、青年ゼアノートが時間をあやつる力を持っていたからですか？

野村　青年ゼアノートの、というよりもマスター・ゼアノートの力ですね。あのとき王様が驚いたのも、彼のキーブレードを見て、マスター・ゼアノートの力が宿っていると気づいたからです。あのキーブレードは、『KH BbS』でマスター・ゼアノートが使ったものに砂時計を組みこんだデザインになっているんですよ(→P.414)。

——異なる時間にいるはずの13人の闇の探求者が集まれたのは、魔法で時を超えたからですか？

野村　物語中でも語られるとおり、時を超えるには「最初に」姿を捨てる必要がある。それを茶ローブの男が実行した結果、彼らは全員時を超える力を得た状態となっています。その事実を茶ローブの男から伝えられ、力を借りた青年ゼアノートにより、13人は今回一時的に招集されました。ただし、青年ゼアノート以外の者は、全員が時を超えてきたわけではありません。

——つまり、アンセムもゼムナスも、彼らが倒されたことで人間にもどった本体と同時に、『KH 3D』の時空で存在していると？

野村　そうなりますね。ただ、前述したように、13人が一堂に会した「存在しなかった世界」は特別な空間ですし、どのような仕組みで彼らが同時に存在しえたかは謎です。『KHI』以降アンセムが何度倒されても復活するのと、同じことが起きているのかもしれません。

——リアの「嫌な役目はいつも俺だ」「何度でも連れて帰ってやる」という言葉は『KH Days』でシオンを連れ帰るときのものと同じです。彼に当時の記憶はあるのですか？

野村　シオンという存在の性質上、彼女に関する記憶は消えましたが、ほかのことは覚えているでしょう。

——仲間を探しに行ったはずのリアがディズニーキャッスルを訪れたのはなぜですか？

ています。ストーリーを楽しみたい人はその場で見てくれていいし、早くゲームを進めたい人は飛ばしてもらって、あとで休憩のときにでも見てもらえればいいという感じですね。

——クロニクルで、過去のシリーズ作品のあらすじがすべて読めるようになっているのも、サービス精神旺盛だなと思いました。

野村　あれは、もととなる文章を岡(岡 勝氏：シナリオ+カットシーンディレクター)が書いて、それに自分が手を加えたものです。余裕があれば映像でやりたかったんですが、今回はそこまでできませんでした。もちろん、プレイしていない作品がある人へのフォローのためのものではありますが、文中にはそれぞれのゲームでは明言していない部分までハッキリ書いてあるので、物語を知っている人も、答え合わせをする気持ちで読んでみると、新たな発見があるかもしれません。映像も良い方法だとは思いますが、文章だと必要な部分をすぐ見直せるという長所もあるかと思います。

——最後のバトルのあとに選択肢を3回選ぶシーンが、シークレットムービーの開放条件になっているというのは、いままでにない仕掛けですよね？

野村　じつは、あれを条件に入れたのはトラップだったんです。これまでのように、プラウドモードでクリアすれば無条件で見られるとか、トロフィーをいくつか集めると開放されるといった、いつもと同じ条件のみだと、シークレットムービーを見るためだけのプレイになってしまう人もいる。それでもいいんですが、早解きをするなかでも謎は解いてもらいたかったわけです。とはいえ、正しい選択肢を選ぶのはすごく簡単で、「大切な」と書いてあるものがすべて正解なんです。規則性に気づけば解けるようにしたかったのと、あとで自分がわからなくなってしまうと困るので、そうしたんですよ(笑)。

次回作はいよいよ『KHⅢ』？それとも新たなタイトルが……？

——ここからは、『KH』シリーズの今後について、いろいろと質問していきたいと思います。まずは、今回の作品のスタッフロールで「Secret Message Unlocked」の文字をそろえると、キーワードグロッサリーでメッセージが読めますが、あそこに書かれている英文はやはり、つぎは『KHⅢ』を期待していてくださいという意味ですか？

野村　それについては、ご想像におまかせします。まあ、答えはこの先わかるでしょう。

——スタッフロールの最後で、光のなかにソラとリクが入っていったときに、光の形が「Ⅲ」の文字になっているようにも見えますが……。

野村　くわしいことは言えませんが、あれは自分からの秘密のメッセージと思っていただければ。

——では、『KH 3D』のファイナルミックス的なものが作られる可能性はありますか？

野村　数年後はわかりませんが、現在はその予定はないです。大阪開発チームが複数のタイトルを抱えていて、いまはそれどころではない状況なので。

——『KH BbS FM』のシークレットムービーの最後に「Birth by Sleep -Volume Two-」という気になるメッセージが出ますが、ひょっとして『KH BbS Ⅱ』が登場するのでしょうか？

野村　多くのかたがそのように思っているみたいですが、あのムービーでは途中に「A fragmentary passage」と表示されますよね。「断章」という意味

野村　仲間を探すには世界を移動する力が必要になるわけで、それにはキーブレード使いになるしか方法はない。あのときリアは、自分にもキーブレードが使えるようにしてもらおうと、過去に賢者アンセムが記したメッセージを見て危険だとは知りつつふたたび闇の回廊を使って、王様たちにかけ合いにきたんです。だから、マレフィセントが去ったのち、不思議な塔で改めて頼んでいるわけですね。

——では、「王様の旅立ち」でイェン・シッドが「大いなる魔法使いと妖精たちに、時の流れのちがう場所でとりいそぎ使えるようにしてもらった」というのは……。

野村　魔法で時をあやつれるマーリンと『KHⅡ』で登場した3人の妖精に頼み、時の流れのちがう特殊な場所で、リアがとり急ぎキーブレードを使えるよう修行させてもらった、という感じです。当初のシナリオでは、ソラのもとに駆けつけた時点でリアはキーブレードを持っている予定だったんですよ。

——リクと旧知である賢者アンセムが、最後にリクに名前を尋ねたのはなぜでしょう？

野村　あれは賢者のジョークと言いますか(笑)、『KHⅡ』でアンセムの姿になったリクに聞いたときと同じで、わざと尋ねています。

——当時のリクが自虐的にアンセムと名乗ったのに対し、今回は明るく「リクだ」と答えていますね。

野村　今作の物語のメインはリクの成長ですから。彼が以前とちがって「自分は自分」と宣言できたという点で、その成長を象徴的に見せたつもりです。

——賢者の口からは、何にでも心は芽生えうるとも明言されました。

野村　そうですね、今回はわりとハッキリ言っておこうと思って。

——XIII機関員でも心が芽生えた者は、ゼアノートの器に不適合とされたのでしょうか？

野村　そういうわけではありませんが、くわしいことは秘密です。

——シグバールとサイクスは真のXIII機関員として登場しますが、彼らはリアたちと一緒に人間にもどらなかったのですか？

野村　人間になる条件は整ってますし、もどれたはずですよね。それがゼアノートたちのもとにいたということは、人間になったのち、リアたちが目覚める前に回収されたのかもしれません。これは、今回登場しなかったXIII機関のメンバーにも言えますが……あとはみなさんで想像してみてください。



INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

なんですけど、要するに「Volume Two」にあたる語るべき物語は存在するが、あのシーンで物語は断たれているということです。なので、『KH BbS』の次回作を制作する可能性がまったくないとは言いませんが、いまのところ予定はないです。
——『KH Days アルティマニア』のインタビューで、「プロデューサーから何それ? と言われた謎の『KH』を考えている」との発言がありましたが、それは今回の『KH 3D』のことなんですか?
野村 ちがいますね。もともとは『KH BbS』のあとにそれを作る予定だったんですが、『KH 3D』をやることになったので企画を止めたんです。残念ながら、その企画は再開していません。
——ここまでの話から推測すると、次回作はやはり『KH 3D』のつづきで、χ(キー)ブレードを求める13人のゼアノートとソラたち7人の光の守護者の対決が描かれるということですか?
野村 まあ、そうでしょうね。それがゼアノート編の結末につながっていく感じです。
——ゼアノートたちが、ソラのかわりに誰を闇の13人目にするのか、気になるところです。
野村 もちろんそれは、みなさんに気にしてもらうために謎のままにしました。ほかの12人も、半分くらいは黒コートを脱いでいなくて、誰なのか明かしていないので、彼らの正体についてもぜひ考えてみてほしいですね。一応今回のシナリオでは、顔を見せていない人たちについても、それぞれの席に誰がすわっているのか、ちゃんと設定してありますよ。
——おなじみのキャラクターもいるんですか?
野村 おなじみのキャラクターが多いです。ただ、具体的に誰なのかは、まだ秘密です。
——一方、7人の光の守護者は、オープニングムービーの最後にキーブレードを掲げる7人なんですか?
野村 でも、あのなかには今回のシークレットエンディングに出てきたカイリがいませんよね。はたして、あの7人がそのまま7人の光の守護者を意味するのかどうか、これもお楽しみに。
——エンディングの前に、リクが賢者アンセムから研究データを受け取りますが、あれが次回作において、ソラのなかに眠る者たちを引きもどすためのカギになるのでしょうか?
野村 カギになるというか、あの研究データのなかに、失われた心をつなぐ方法についてくわしく書かれているということですね。
——今後の『KH』シリーズに登場させてみたいディズニー作品はありますか?
野村 あくまでも希望ですが、ピクサーの作品は、以前から『KH』シリーズに登場させたいと思っていました。すでに、さまざまなアイデアを練っていますが、実現するかどうかはなんとも言えません。
——ピクサーのすばらしい作品はたくさんありますから、『KH』シリーズに登場することを期待したいですね。最後に、つぎに僕らが『KH』シリーズを遊べる時期はいつごろになりますか?
野村 時期はまだ言えませんが、『KH』シリーズの新作はすでにいろいろと動きはじめています。
——複数なんですか!?
野村 わりと近い時期に何らかの発表ができると思いますので、それまでは『KH 3D』を遊びこみながら待っていてほしいですね。遊びの自由度はかなり高いですし、謎も多い話ですから、物語を考察しつつ高い難易度でも遊んでみてもらえたらうれしいです。あと、ミニゲームの『フリックラッシュ』が結構アツいので、ぜひ対戦してみてください。

(2012年4月4日 スクウェア・エニックスにて収録)



『KH』シリーズの新作はすでにいろいろと動きはじめています

ディレクター+コンセプトデザイン+ストーリー

野村哲也

Tetsuya Nomura

代表作:『KH』シリーズ、FFVI、FFVII、FFVIII、FFX、ディシディアFF、ディシディア デュオデシムFF、FF零式、すばらしきこのせかい

自分だけが知っている本作の秘密

最初は夢の世界をすべて立方体にしたいと考えていました。4つの面の外側と内側の世界でソラとリクの操作を分け、ドロップタイミングで立方体が反転して重力が変化して落ちるというもので、複雑なうえ、4面が同時に表示されているのは厳しく、ボツとなりました。

ますます気になる!
次回作へつづく謎

ゼアノートとの戦いにもいよいよ決着がつきそうだが、つぎはどんな物語になるのだろう？　未解決の謎をいくつかあげてみよう。

「13人の闇の探求者」は誰?

心と意識をマスター・ゼアノートと共有し、χ(キー)ブレードの素材となる、「13人の闇の探求者」(→P.424)。今作で彼らはソラを13人目にしようとして失敗したが、かわりは誰になる？　また、まだ判明していない6人の正体とは？



⬆13人のひとりになるとサイクスやシグバールのように目が金色になるようだが？

「7人の光の守護者」は誰?

「13人の闇の探求者」が最後のひとり以外は全員そろっているのに対し、「7人の光の守護者」になってくれそうなテラ、ヴェントゥス、アクアは現在行方不明。彼らは、ソラのもとにもどってこられるのだろうか？　そして、最後のひとりは誰？





⬆オープニングムービーではロクサスを含む7人が目立っているが、シークレットムービーで呼ばれたのはカイリ。

テラの心と身体はどうなった?

今作で復活したマスター・ゼアノートは、心を捨てた時点のテラ＝ゼアノートの姿ではなく、テラの身体を乗っ取る前の老人の姿をしている。彼の若返りに使われたテラの身体や、最後まで主導権をめぐり抵抗していたテラの心はどうなったのだろう？　『KH BbS』でテラの身体に宿ったように思えた彼の師匠エラクゥスの心の行方も気になるところ。



⬆ゼアノートがソラとともに手中にあると語った「もうひとり」とはテラのようだが？

テラとリクの再会の日はいつ?

テラは『KH BbS』でリクにキーブレードを継承したさい、「いずれ俺のもとへたどり着いたら、本当の広い世界と、愛する者を守る力を教えよう」と約束している。リクはこの約束を覚えているようだが、ふたりが再会する日はいつ？



⬆アンセムがテラ＝ゼアノートから分離した存在であるためか、アンセムと対峙したリクは懐かしさを覚える。

キーブレード使いとなったリアの今後は?

人間にもどり、キーブレードまで使えるようになったリア。彼がキーブレード使いを目指した理由には、親友のロクサスも関係しているのだろうか？　また、リアが光の守護者のひとりになる可能性もある？



⬆エンディングでリアはキーブレードを出現させる。



⬆ロクサスとの友情は、いまも大事にしている模様。

眠りからの復活とゼアノートとの決着

テラたち3人以外に、ロクサス、ナミネ、シオンも、悲しみが癒される時を待って眠っている。彼らも、目覚めたらソラの力となってくれるのだろうか？　そしてつぎこそは、長きにわたるゼアノートとの戦いに終止符が打たれる……!?



⬆ソラとつながるすべての者が力を合わせる日がくるかも。

INDEX
シークレット20
アートギャラリー
物語のまとめ
野村哲也インタビュー

SE-MOOK

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス] アルティマニア



STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
編集長　大矢和裕
編　集　畠山友子／多田卓司
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp/】
山下　章(Director／インタビュー聞き手)
山中直樹(Sub-Director／コマンド&アビリティ／シークレット20)
板場利光(Sub-Director／シナリオ／シークレット20／主要開発スタッフQ&A／インタビュー構成)
大野優子(プロローグ／キャラクターガイド／物語のまとめ／インタビュー聞き手&構成)
木村昌弘(ゲームシステム／スピリット解説Support)
大出啓太(シナリオ／シークレット20／アートギャラリー／主要開発スタッフQ&A)
豊田知行(シナリオ／シークレット20／アートギャラリー／マップイラスト制作)
末崎進一(スピリット解説／スピリットデータファイル)
中谷　薫(スピリット全技リスト／スピリットデータファイル)
志賀　修(フリックラッシュ マスターガイド／シークレット20)
小石朋仁(エネミー)
澤田真之(シナリオSupport)
大出綾太(Editorial Support)
白崎正悟(Editorial Support)

カバーデザイン
株式会社ブランケットプロジェクト
島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP
株式会社wonder

マップイラスト制作
高橋政輝

インタビュー撮影
有限会社ハンド・メイド
柴泉　寛／栗原茉莉

協力・監修
ディズニー・インタラクティブ・スタジオ

株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]』
開発チーム&宣伝部

2012年5月1日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　図書印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

「ニンテンドー3DS」の3D映像は本体でしかご覧いただけません。掲載している画面写真はすべて2D表示のものです。

2012 SQUARE ENIX
Printed in Japan

ISBN978-4-7575-3615-9 C9476 雑誌62012-56

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 3D
Dream Drop Distance
ドリーム ドロップ ディスタンス

ISBN978-4-7575-3615-9

C9476 ¥1800E

9784757536159

1929476018007

定価：本体1,800円＋税

SQUARE ENIX

雑誌 62012-56